
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.202
2007年08期
定价9.80元
彻底攻略
超级机器人大战W
战神2
喧哗番长2/圣剑传说玛娜英雄
J联盟职业球会创造5
DVD超大量赠送
「圣剑传说4」原声音乐集（下）
超经典音乐游戏PSP用ISO「纵情跳跃2」
《电击收藏》特别限定壁纸十枚
超值赠品：电击收藏70分钟高清晰影像满载！
PSP超大作火热放映
「怪物猎人P 2nd」
PS2焦点新作
「奥丁晶石」全透视
大特辑
「高达无双」
PS3超大作全面展映！高达迷体验大感动！
Wii超High体验第二回！
DVD
双重好礼
珍藏海报
高达无双
新闻专稿
PS3与第三方
独占市场的萎缩
关注Wii破解
深度报道第二爆
特别策划
火炎之纹章的历史
波澜壮阔的史诗
ISSN 1006-5032
08
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志

上海大学 招生公告

游戏影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。



国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与国内著名专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第十八期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

专业：三维游戏动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。



专业：三维影视动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

开学时间：2007年5月31日　　报名截止日：2007年5月24日

招生对象：

高中以上学历，年满18周岁。对游戏影视动画有强烈的兴趣和爱好者。

教学地点：

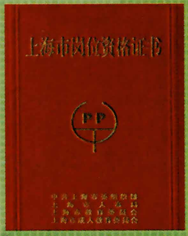
上海市中山北一路1200号(甘河路8号)上海大学文学院成教部。

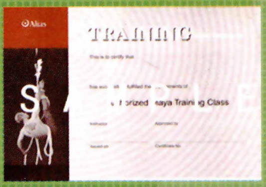


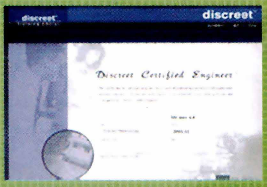
证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。









主要师资：

由上海大学与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请国际国内知名专家客座指导。

就业：

毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

CIA 荣获2006年中国计算机用户协会最佳培训质量奖，最佳游戏师资奖；上海市数字媒体紧缺人才培训工程指定合作单位

咨询热线：021-65607893　　报名地址：上海市中山北一路1200号(甘河路8号)3号楼702室

E-mail：zhaosheng@cia-china.com　　详情请登录：www.cia-china.com

《口袋迷》第七辑 现全面接受邮购 新学期大礼赠！





赠 精彩影像 最新动画收录

最新剧场版动画大收录，钻石珍珠官方原声音乐集大附录，绝对不能错过的丰富！



赠 实用大礼随机二选一 超可爱口袋珍藏钱包

超可爱超实用的口袋妖怪珍藏钱包于《口袋迷7》送出了，国内限定版的图案设计，即使在日本也是买不到的哟！本期共两款可供广大口袋迷们选择，快快收集齐两款向你的好友炫耀一下吧！

3月10日 全国火热上市

超值定价 18元

邮购请注明“口袋迷7” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收） 邮编：100011

联系电话：010-64472177 /64472180 邮资免取



奖 口袋御宝 多功能电子表

日本原装正品，多功能电子表，不仅可以查时间、年历，里面还收录多款游戏功能，让口袋妖怪随时守在你的身旁吧！本辑送出十套，绝对珍藏，快寄出回函卡参加抽奖吧！



豪气的400页
超豪华
厚收藏
大享受
ポケモン精华本
口袋迷
POKéMON FAN
精华本
赠
口袋迷光影
大精华
1至5辑收录
100页超精彩全新内容
珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究·攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献！
《口袋迷》第1辑～第5辑
300页经典文章再修订
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技赛全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋千问大集合等
口袋研究：全平台攻略大全、绿宝石另类攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等
1~5辑
ポケモン精华本
上市热卖中
限量发行
超值定价 24.80元
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷精华本” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



电玩综合情报志

Vol.202

2007 / 08

半月刊 每月一日/十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「高达无双」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏

注意自我保护 谨防受骗上当

适度游戏益脑 沉迷游戏伤身

合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

Wii破解深度报道 …… 004

独占市场萎缩 …… 012

梦对谈：VF5对铁拳5 …… 014

新作 无双特报 & 无双报道

特报 蜘蛛侠3 …… 018

特报 大众高尔夫5 …… 020

洛克人ZX 降临 …… 022

信赖铃音 肖邦之梦 …… 024

专题 特别策划 & 业界分解

火炎之纹章的历史 …… 032

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

战神2 …… 068

喧哗番长2 …… 076

圣剑传说 玛娜英雄 …… 082

超级机器人大战W …… 088

J联盟 球会创造 …… 096

焦点 全新栏目更多精彩

猎狐犬基地 …… 044

绘卷 …… 057

Darkbaby专栏 …… 107

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

别致 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼 …… 005

中国电玩榜 …… 016

游戏铁板阵 …… 026

电玩铁板烧 …… 031

电玩范特西 …… 042

解构恐惧 …… 046

闯关族的家 …… 048

大墙画廊 …… 054

开发者之路 …… 055

战国英杰传 …… 056

龙哥热线 …… 058

科普园地 …… 060

GAMEBAR …… 062

电玩小说 …… 104

张弦专栏 …… 106

新作游戏发售表 …… 110

招聘信息

■ **编辑招聘要求：** 1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ **美编招聘要求：** 1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ **视频招聘要求：** 1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收

邮编：100011 咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

破解方式几近完美 解读Wii全区直读

已睹史上最速攻坚战

零距离观察改机

Wii的直读芯片上市已经有大约一个月时间了，经过了几次革新之后，其功能从仅仅能模拟NGC游戏到能够读取分区的Wii备份光盘，而现在支持全区的直读也开始疯狂降价，并摆上柜台……我们不得不感叹，Wii的防盗壁垒实在是太脆弱了。 □文/小沛

在我们谈论盗版和破解的话题时，似乎觉得那些硬件厂商们永远处于"弱势群体"。因为他们一家面对的是无数想方设法破解这些主机的黑客组织以及盗版商，而且对手也都拥有极高的技术水平，并且因为有着巨大利益的驱使，他们的破解劲头好像比研发防盗版技术的人更强。

360发售半年就彻底告破、PSP不管怎么更新系统软件都不能甩掉黑客的破解进度、NDS的烧录卡也在不断提高自身的兼容性……看起来，防盗版真的跟空谈没什么两样。因为任何的防卫措施都有漏洞，天底下没有完全坚不可摧的盾牌，现在所谓的防盗版手段顶多是比原来高明一点，然而黑客们破解的手段也是在大踏步地前进。破解是早晚的事，而且Wii的储存媒体还是DVD，那么盗版就更容易被制作了。

现在看来，原来的猜想果然是正确的。Wii绝对是三大次世代主机中最容易被破解的，而且破解的速度也比以往所有主机都要快。仅仅在发售的两个月之内便已经有破解芯片诞生，而现在干脆被"完美"了。其实这么快的速度不仅是因为Wii所采用的技术较低，还因为这款主机在市场上的反应不错。就好比NGC，其实破解的难度并不是很大，就是因为



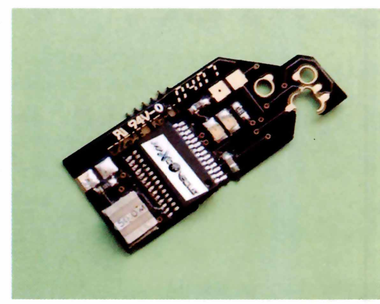
销量不好，盗版商们没有什么利益可图，所以才一拖再拖。现在Wii在全球都卖得很火，于是我们今天也就有了这样的话题。

破解第一步：攻陷NGC兼容

Wii对于NGC的兼容是采取了硬件支持的方式，所以原来破解NGC的方法在Wii上面也同样适用。于是一款名为Viper的Wii Mod芯片在去年12月便问世了，与之配合的mod破解BIOS名为Cobra，允许用户直接启动插入Wii光驱的刻有备份游戏或自制游戏的5寸DVD-R光盘。

Viper载有一些闪存芯片，允许用户写入一些小程序（.DOL）。通过拆除Wii的外壳或安装一个自制的替代物，用户将可以启动标准的5寸DVD-R，但由于光头定位问题，光驱只能读取前1.4GB的数据。之前在Wii上运行用户代码的唯一方法是利用LAN适配器并配合《梦幻之星Online》游戏中的一个安全漏洞。更新版本(v1.0+)的Cobra则不再需要放入正版光盘。

Cobra软件在原版光盘通过验证之后，重置光驱并解锁一种debug模式，在这种模式中代码可以被发送到驱动器并执行。这些代码可以让光驱停止工作几秒钟，而用户便可以利用这段时间换入一张非正版光盘，然后顺势读取。除了Viper，当时出现的同类产品还有DuoWii和XenoWii，它们没有Viper的功能，但允许启动SFC和刻录游戏等自制程序。总之在一开始，黑客们都没有先向Wii的游戏下手，而是采取迂回策略，逐一攻陷了Wii的兼容部分。



破解第二步：复制光盘镜像

破解了Wii的兼容游戏功能之后，黑客们终于把攻陷Wii的游戏提上议事日程。最早公布消息的是Wii Newz论坛，不过他们所发布的消息并不是破解芯片的进展，而是复制游戏光盘终于成功了。不过方法很复杂，需要用特定型号的LG DVD-ROM配合DVDinfo才可以成功创造游戏镜像。

这款LG DVD-ROM光驱和Wii的光驱在硬件规格上十分相似，因此可以在DVDinfo帮助下通过纠错指令强行读取特殊的Wii游戏光盘。不过，整个读取过程漫长而艰苦，甚至超过了DVD-ROM的50小时暴力测试。

不过，尽管Wii的游戏光盘镜像已经可以通过这种耗时的方式获得，如何让刻录好的光盘成功在Wii中执行还需要在Wii的硬件上做文章。也就是说，Wii Newz论坛把游戏镜像的制作方法找到了，那么下面就等着其他高手将任天堂的安全防护打破了。

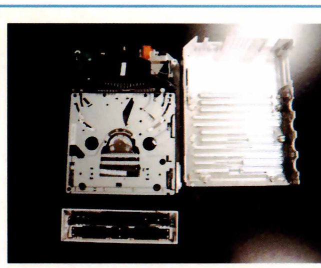
破解第三步：改机芯片出炉

Wii的破解对于现在的黑客来说真的不算什么难题，因为其在硬件架构以及安全防护机制上与上一代主机没有太大的差别，因此像360那种刷光驱的做法肯定是不适用了，最终的办法还是用改机芯片。最早推出的芯片有两款，分别是Wiinja和CycloWiz。Wiinja是最早亮相的改机芯片，这款芯片可以运行同区的Wii和NGC的备份游戏，芯片的安装也非常简单，售价为35欧元，折合人民币350元左右。但这款芯片有一个最大的致命伤，那就是不能升级，这对兼容之后推出的新游戏可能会造成影响。

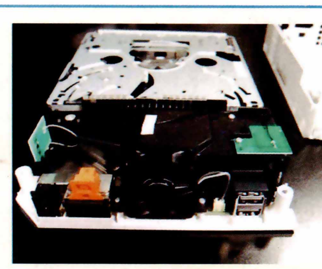
另外一款芯片CycloWiz是紧随Wiinja之后发布的。CycloWiz具有无导线快捷安装、运行Wii和NGC的备份软件、运行GC的自制程序、通过换盘运行其它区域的GC游戏、GC游戏的音频修正、DVD+R/-R光盘支持、屏蔽改机芯片等功能。与Wiinja相比，CycloWiz最大的优点就在于可以升级，所以尽管最初阶段的CycloWiz和Wiinja一样只能支持已出的几款游戏，但CycloWiz可以通过升级来兼容之后推出的游戏和自制程序。芯片升

Wii拆机全过程图解

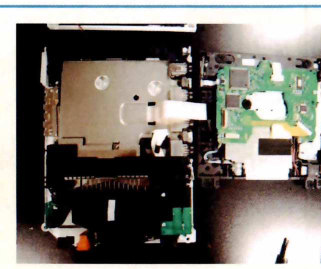
破解芯片既然已经完美了，那么下一步就是实际的拆机安装。别看Wii的体积很小，但构造却非常巧妙，拆起来比PS2之类的可要复杂多了。不过由于其内部主板的设计十分简单，因此只要攻破了外壳的第一道防线，下面的芯片安装也就简单多了。以下我们就为您展示Wii拆机的粗略过程，不过提醒玩家不要自己拆机，否则容易出现意外。



Wii的构造非常精巧，如果是第一次拆机的话，光找那些螺丝就会大费周章。特别是NGC手柄接口处隐藏的两个螺丝，不仔细找的话是很难发现的。



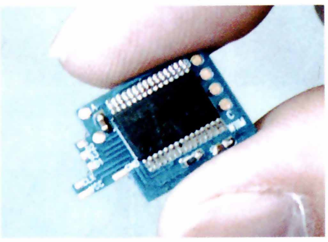
这是Wii的最后部，从小型的风扇可以看出，Wii的发热量并不高。而且Wii的内部还有很多空余的空间，难道将来还会出现更为小巧的版本？



Wii的光驱和主板之间有一条排线相连，由于使用的是普通DVD光驱，因此体积很小。将光驱与主板分离之后，直读芯片就可以进行安装了。

级的方法非常简单：只需去下载升级软件包，刻录成DVD光盘并在Wii上运行即可。

不过这两款芯片都有一个比较明显的缺陷，那就是仍然无法支持跨区域游戏。Wii是有区域版本限制的，



而以上这两款芯片仍然不能解决这一问题，之前SYNDiCATE小组专门开发过一个可以通读各区游戏的补丁，不过由于其尚不完美，有不少玩家因此“机毁人亡”，所以安全性上仍然有待提高。

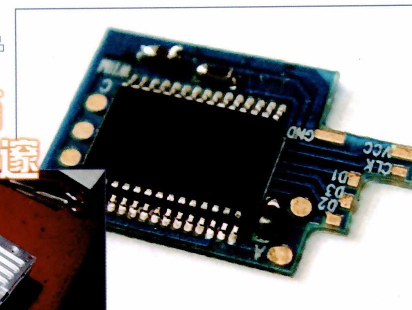
破解第四步：完美破解诞生

既然单一分区的直读芯片已经诞生了，那么支持全区游戏的直读芯片自然也就近在眼前。就在春节的这段时间，国外破解小组将首款支持全区游戏的直读芯片Wiing研发成功了，并且该破解组织在第一时间便公布了直读的详细参数：

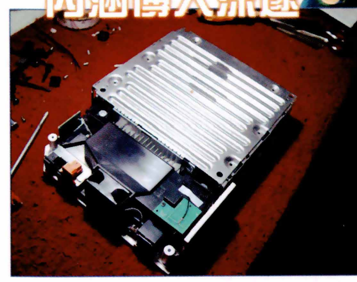
1、该芯片具备启动菜单；2、支持插件；3、支持从DVD、SD卡和Wii内置存储空间上直接启动自制程序；4、可以拷贝游戏和自制程序到Wii的内置存储空间；5、可以直接启动正版的Wii和NGC游戏；6、可以直接启动备份的Wii和NGC游戏；7、支持目前所有版本游戏；8、支持D2B芯片（建议加上D2B芯片的新闻链接）；9、支持通过DVD、SD卡、浏览器和USB接口升级；10、支持启动不同版本的Wii和NGC游戏；11、支持多碟Wii和NGC游戏；12、支持读取DVD-R/DVD+R/DVD+RW格式光盘；13、内建NGC游戏音轨修复；14、支持4GB容量的NGC和Wii自制程序；15、静默模式(不容易被任天堂检测出来)；16、拥有1MB的配置文件存储空间；17、具备恢复原始设置的重置模式；18、安装简便，只需要连结六根导线。

第一块全区直读出现之后，各种同类产品便如雨后春笋。借用一位业内人士的话：“最频繁的时候，恨不得一星期就能发布3款！”而且这些芯片的功能越来越完善，任天堂的新一代主机仅仅在推出两个月的时间就被彻底攻陷了。

→全区直读的体积非常小，但功能却比原来推出的产品要强得多。



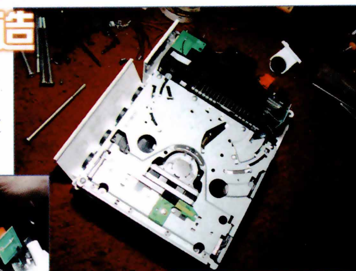
外观精致小巧 内涵博大深邃

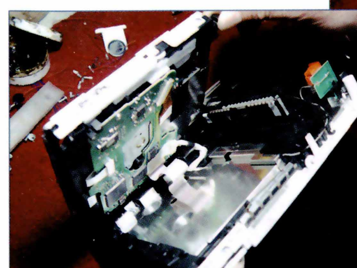


←把外壳拆掉之后，就可以看到保护主板和光驱的防护板。这么小巧的主机就是靠着这个部件来保护主机核心内部的安全。

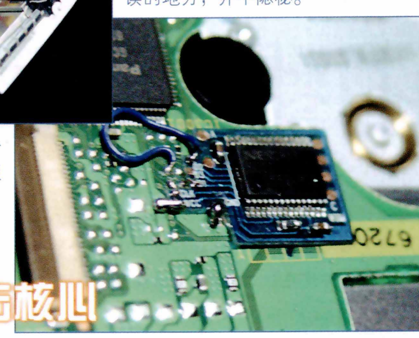
超高度集成化构造 主机设计的杰作

→拆掉防护板后，主机的光驱就摆在你的面前了。





←光驱和主板之间的部分就是安装直读的地方，并不隐秘。



→芯片的安装大概只需要几分钟的时间，用导线将其与主板的特定焊点相连即可。

安装简单化 破解方式直击核心

Wii在目前国内市场的行情

Wii的售价在三大次世代主机中是最便宜的，然而现在看来，如果加入了直读芯片的考虑，那么其售价比Xbox360还高大约100多块钱。Wii自从发售至今，其价格也算是几经起落。一开始由于货源较为充足，价格并没有被炒得太高，基本维持在2500元左右。而圣诞节期间，市场需求量一下子急剧增高，于是Wii在国内的价格也一度突破了3000元。据我们所知，最高的售价曾达到了3800元！而那时候一款60GB版的PS3也才4500元左右。

圣诞节一过，Wii在国内的售价并没有很快降温。因为中国的传统节日春节也近在眼前了，许多游戏店都开始提价存货，价格大都在2700元上下。等到春节之后，无数的破解芯片逐一登场，Wii在短期的降价之后再次出现小幅回涨。而且最开始的直读芯片价格很高，一般在500元左右，于是加装了直读的Wii便将身价再次提升到接近3000元的高度。

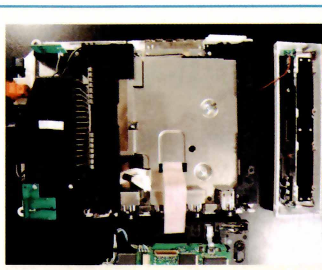
到本文结束时，Wii在北京的售价已经基本稳定了。原因就是Wii的货源充足，而且随着直读芯片的种类增多，芯片的价格也开始回落。现在一台安装好直读的Wii大约售价为2500元左右。



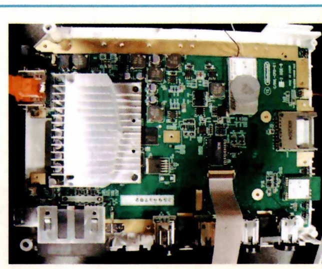
←Wii盗版游戏现在也在市面上出现了。

直读芯片在未来的走势

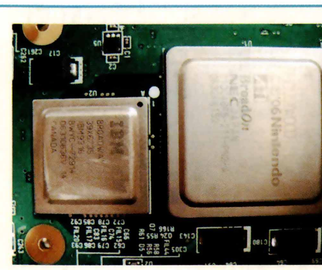
Wii的全区直读芯片现在有很多种类，其安装的难易程度也都不太一样。最复杂的大概需要用六根左右的导线与主板相连，而比较简单的只需要三根。直读芯片大部分都是国外生产研发的，也有少部分来自我国的台湾省。不过目前国内的市面上很少见到国外“原装”的芯片，大多数是国内厂家的仿制品。这些仿制芯片在功能方面与国外产品完全相同，只不过在售价上略有区别，其差价从50元到150之间不等。依照目前Wii的售价为2500元左右的话，那么店家安装的直读有九成可能是国内的仿制品。不过以上所说的也不是不变的定论，因为现在还不断有新型的直读发售，所以不排除未来芯片成本进一步降低，或者由于任天堂利用游戏软件来提升防盗版措施所造成的芯片价格起伏。这里提醒大家，盗版市场没有保障，玩家要注意自我保护。



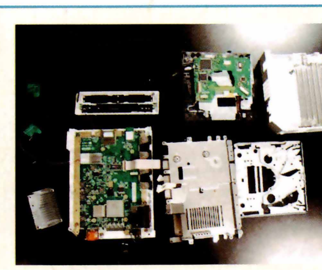
通过仔细观察，我们不难发现其实Wii的内部构造真的是不怎么复杂。其高度的集成化也是因为所采用的技术较低的缘故，因此安装芯片很简单。



Wii的内部共有3层，这是最底层的电路板。这一层的构造就更简单了，只有一个较大的散热片和少数几个元件，改机时是不需要动这一层的。



这是Wii最为关键的核心部位，右边较大的是Wii的中央处理器，左边的是图像处理器。这两个东西的体积很小，但实际的性能却也不容小视。



大卸八块之后的Wii。尽管任天堂的新主机没有采用最新技术，然而拆机之后却也为其精妙小巧和高度集成化的设计所折服，不愧是老任啊！

VOL.202 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



在GDC上，「俄罗斯方块」的创始人亚莱克西·帕吉多罗夫也来了。

百家争鸣鼎沸GDC 2007 游戏开发大奖最终揭晓

本刊讯　2007年游戏开发者会议（GDC 2007）于3月5日至9日在美国旧金山的Moscone会议中心召开。本次GDC有超过12500名的业内人士和1000名以上的媒体记者到场，全球游戏产业的代表包括来自SCE、微软、任天堂、Epic Games等在业界有重要影响力的企业的高层人士都出席了会议，共同讨论游戏产业的发展方向和未来。另外此次还公布了游戏开发者选择奖的名单，其中最佳作品毫无悬念地被Epic Games公司的360动作游戏《战争机器》捧走。任天堂的著名制作人宫本茂也获得了终身成就奖。本届GDC会议的主题是“掌握”，且让我们来看看他们是如何掌握今后的游戏业吧。





←↑自从E3宣布缩减规模之后，像CES、GDC之类的展会和会议就成为了游戏厂商们关注的焦点，并且此类活动也逐步受到更多玩家以及业内人士的关注。

特报 美国专讯 索尼尝试改变游戏销售策略 今年将会推出系列章节作品

SCEA的开发部高级主管John Hight在GDC 2007中表示，索尼将把新的游戏销售方式“章节游戏（episodic games）”应用到PS3游戏软件中。索尼目前正在开发多款对应PS3平台的章节式系列游戏作品，其中的大部分都将在今年年内公布。

“在今年第二季度中旬左右，我们将公布一系列PS3平台的新作，而且这些游戏都将是以章节形式构成的。”Hight对记者说：“这些游戏中有一部分是完全原创的新作，另外一部分则是继承原有的游戏品牌开发而成的续作。”

所谓“章节游戏”，是指将一部作品分成若干部分进行销售。其特点是最初只开发游戏的一部分并进行销售，随后再开发其它部分，一部分一部分地推出。“章节游戏”制作和销售有其独特优势，那就是制作人可以根据玩家的反馈对游戏进行即时的调整，另外也会相对减少玩家对游戏开发的等待，回收成本速度快。有了这种游戏销售形式，以后的游戏就好像是电视剧或者连载小说那样更值得玩家期待。

软件 美国专讯 PS3扛鼎射击大作公布详情 最新图像工具打造超高画质

SCE国际工作室总裁Phil Harrison在GDC上为媒体首次公开了《杀戮地带2》的DEMO视频。这款作品在PS3公布之初便展示过游戏的影像，并给所有人留下了深刻的印象，本次展出则预示其距离真正的发售时间不远了。

Hasrrison在展示之前说：“请大家注意，我们这次展示的只是技术的一个范例，请不要认为你们看到的就是游戏画面。”他谈到的是一个名为“PS Edge”的高级图像工具，它可以用来帮助PS3游戏开发小组更容易地开发PS3游戏。这个工具将充分发挥RSX的性能。

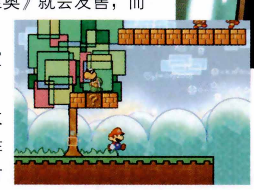
在Hasrrison简短的陈述之后，大屏幕上开始播放这段高清视频，视频的内容是ISA与Helghast的士兵为了各自的信仰而战斗。在场的观众实在想不出用什么词汇来形容游戏的精彩，可惜现场无法摄影，所以没有亲临现场的人只能等待下一次的公布了。

不过在最后，Harrison确认了一条令人兴奋的消息，那就是PS3版《杀戮地带2》将会在6月与大家见面。到底是发售，还是再次公布消息呢？我们拭目以待吧！

讲演 美国专讯 游戏大师宫本茂主题演讲 普及作品从身边妻子开始



宫本茂受邀在本次GDC大会上作主题演讲，演讲中首先便提到了《超级马里奥 银河》和《超级纸片马里奥》这两款重量级作品将在今年登陆Wii平台，他还现场演示了两段新的预告片，称今年4月19日《超级纸片马里奥》就会发售，而《超级马里奥 银河》将会晚些时候和玩家们见面。



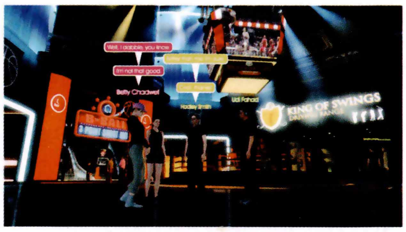
与索尼在GDC大会上频繁的信息轰炸相比，宫本茂的发言则显得更为宏观。宫本茂以个人观点谈了游戏设计的理念，并以自己的妻子为例，夸她终于愿意玩游戏了，还将任天堂的成功归于“与妻子零距离”。此外，他还提到了上一代NGC主机，将其评价为“已成功了一半”，距最终目标已经不太遥远，而剩下路则会由Wii来完成。不过他对Wii的手柄设计还不是很满意，认为对于非玩家人群来说还是过于复杂。

任天堂在GDC大会上很少谈到公司当前的状况，据说是由于公司即将面临一场大的并购，同时因为证券法规定，迫使任天堂不能透露任何对未来股票走势有影响的话题。

网络 美国专讯 索尼为PS3打造网络社区 更多功能挑战任天堂Mii

SCE在此次GDC上正式发表了PS3网络社群服务平台“Home”，让玩家可以设计自己的3D虚拟形象，并在网络虚拟世界中进行交流、游戏、购物、影音观赏等娱乐，预定今年秋季推出。

该服务将整合到PS3系统操作界面下，成为PS3的标准功能之一。在“Home”平台下，玩家可使用丰富的元素来打造自己的3D虚拟形象。每个人都会拥有自己的家，玩家可以打造自己的居家生活环境，改变家中的壁纸、家具等配置。也可邀请其他好友到自己家中举办虚拟派对，通过家中的电视或相框来分享主机中所储存的影片与相片。包括服装、配件以及家具等物件，都可以通过PS Store来下载扩充。



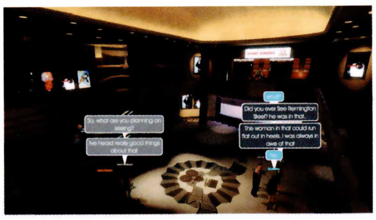
“Home”平台还提供了各种不同主题的区域，如“Home游戏空间”、“Home剧院”、“运动大厅”以及展示玩家在游戏中所获得成就的“荣誉殿堂”等玩家社群主题区域。各种“Home”虚拟空间的导览、功能与设定选项，都可以通过PSP来进行操作。

PS3的“Home”平台预定春季进行封闭测试，秋季正式推出，并采取免费方式提供服务。

言论 美国专讯 任天堂抨击PS3 Home平台 称索尼继续Me too抄袭作风

就在索尼公布了对应PS3用户的新网络服务"Home"业务之后。任天堂官方发言人很快对记者表示，"Home"是索尼模仿作风的又一次体现。

当被问到任天堂如何看待索尼在此次GDC 2007上公布的"Home"服务时，任天堂的官方发言人毫不避讳地对记者说："这是索尼一直以来"Mii-too"（"Me too"）作风的又一经典范例。这几年间索尼对任天堂所宣扬的理念一直嗤之以鼻，现在却一样不落地全部模仿，不过任天堂对此并不在意。"



与采用简单的线条和动画风格元素勾勒出来的Mii形象相比，索尼的"Home"业务所提供的3D人物形象明显要细致得多，造型也更加逼真，因此有不少人比较看好这一业务的发展前景，认为比起简陋的Mii形象来，强大机能支持下的PS3所营造的虚拟网络生活将更加吸引人。不过任天堂方面对此似乎并不以为然，任天堂官方发言人对记者表示，任天堂对目前Mii所取得的业绩十分满意，Mii正在以其特有的方式演变成为一种文化现象。任天堂官方发言人对记者说："Mii的理念所吸引的并不只是传统意义上的普通玩家，而通过Wii的世界，这些非核心玩家群体的数量正在不断壮大。"

网络 美国专讯 家用机网络带动电脑游戏 微软启动Windows Live计划

早前，微软提出过Games for Windows的计划，不过后来因故放弃了。其本意就是希望把Xbox360上成功的Xbox Live网络游戏平台移植到PC上，用来振兴PC游戏业。本次GDC大会上，微软仍然没有透露Windows Live游戏平台的具体信息，不过从展出的内容可以看出一些端倪。

在游戏《Shadowrun》的预告片中，说明这样写道："跨平台游戏需要Xbox Live黄金会员以及360硬盘或Windows Live黄金会员"。很明显，微软的跨平台计划当中，Windows PC中需要和Xbox360一样付费购买"黄金会员"帐户才可以加入。

微软没有对此事发表评论，但来自国外网站的消息是，Windows Live的价格将和Xbox Live保持一致，即黄金会员一年期49.99美元，3个月19.99美元，1个月7.99美元。白银会员则保持免费，但功能会有限制。

据称，目前已经拥有Xbox Live黄金会员身份的玩家可以直接在PC上继续使用原有帐户，原有各种记录和设置都不会改变。Windows游戏也将和Xbox360平台上一样引入战利品机制，《Halo 2》预计将会是首款引入此机制的Windows游戏。目前微软面临的问题是，PC游戏玩家恐怕不会轻易为他们之前免费享受的功能掏钱。

讲演 美国专讯 稻船敬二谈次世代游戏开发 NDS为年轻制作人提供机会

CAPCOM公司著名制作人稻船敬二于GDC 上以《次世代的游戏开发》为题发表演讲，演讲中通过开发360游戏《勇闯尸城》和《失落的星球》的经验，阐述了对次世代游戏开发的想法。



稻船敬二表示他个人认为新游戏作品应该在新主机发售时开始进行开发。消费者是为了所期待的新游戏而购买新主机，因此从以前开始就有新主机推出就一定要开发新游戏的信念，PS的《生化危机》、PS2的《鬼武者》、360的《勇闯尸城》和《失落的星球》的成功也证明了这一点。

他说，在同时为360主机开发《勇闯尸城》和《失落的星球》时，不仅由于采用新技术而感到不安，甚至连CAPCOM公司的高层也不赞同同时开发两款原创新作的做法。稻船敬二用了近一年的时间向高层阐述了新主机发售时推出新作的价值以及这两款作品不仅是面向日本市场还面向国际市场等主张，最终通过不懈的努力，CAPCOM高层才同意了开发计划。

在谈到次世代游戏开发所遇到的困难时，稻船敬二表示迟迟没有拿到开发工具以及存在BUG都让开发人员们吃尽了苦头。还有就是游戏开发所需的引擎是CAPCOM公司自行研发的，也耗费了不少精力。这个引擎不仅是针对于360游戏制作而开发，它同时还适用于PS3游戏和PC游戏的开发，正在开发中的《恶魔猎人4》和《失落的星球》PC版也正是使用该引擎。

最后，稻船敬二谈及了在全球掀起游戏高潮的NDS。他表示NDS如此热卖是他没有想到的，因为先进技术获胜的规律被NDS打破了。而且NDS的出现给予了年轻游戏制作人们更多的机会，因为年轻的制作人无法担当动辄数十亿日元开发费用的大作开发重任，在这点上应该感谢任天堂。

软件 美国专讯 坂口博信公开LO发售消息 画面精良程度赶超战争机器

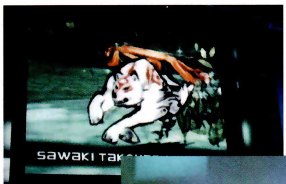
3月7日，知名游戏制作人坂口博信在出席GDC期间接受了记者的采访。他在采访中，分别透露了两款360游戏《失落的奥德赛》和《蓝龙》的美版最新情报。



在此次GDC会议上，坂口博信带来了一段《失落的奥德赛》的实际游戏试玩，但其与去年东京游戏展上展出的影像大同小异。不过他在会议上强调，尽管同样是使用虚幻3引擎所开发，但他希望《失落的奥德赛》的最终游戏画面能够赶超《战争机器》。此外，坂口博信还确认，《失落的奥德赛》将率先发售美版，时间预定为今年的圣诞期间。

颁奖 美国专讯 游戏开发者选择奖名单公布 宫本茂荣获年度终身成就奖

在GDC 2007举办的第三天，会议主办方公布了年度游戏开发者选择奖的最终评选结果。在此次颁奖典礼上，《战争机器》、《赛尔达传说 黎明公主》、《大神》和《Wii Sports》等在2006年表现上佳的作品都取得了不错的成绩。



本次评选最引人注目的是年度终身成就奖，而该奖项也毫无悬念地颁发给了任天堂传奇游戏制作人宫本茂，他对游戏产业的贡献以及所取得的个人成就获得了评委会的一致认同。宫本茂在上台领奖时对与会者表示，希望能够继续开发更多令人喜闻乐见的游戏作品来回报玩家们的支持。他说："每次像这样站在讲台上时，都会让我感到自己的年龄确实在增大，也让我想到了退休。尽管如此，我还是希望能继续从事游戏开发事业。我对美国以及这个国家所崇尚的挑战极限、不断创新的精神一直难以忘怀，我也希望能够继续坚持下去。"



游戏开发者选择奖名单	
年度最佳游戏奖	上古卷轴IV 湮灭（Bethesda Game Studios /
战争机器（Epic Games / Microsoft Game Studios）	2K Games/Bethesda Softworks）
大神（Clover Studio / Capcom Entertainment）	宝贝万岁(Rare / Microsoft Game Studios)
上古卷轴IV 湮灭（Bethesda Game Studios /	年度最佳技术成就奖
2K Games/Bethesda Softworks）	战争机器（Epic Games / Microsoft Game Studios）
赛尔达传说 黎明公主(Nintendo EAD / Nintendo)	战火兄弟连(Relic Entertainment / THQ)
Wii Sports (Nintendo)	勇闯尸城(Capcom Entertainment)
年度最佳原创音乐奖	Rockstar乒乓球(Rockstar San Diego / Rockstar Games)
吉他英雄(Harmonix Music Systems / RedOctane)	Wii Sports(Nintendo)
战火兄弟连(Relic Entertainment / THQ)	年度最佳虚拟艺术效果奖
核战危机(Introversion Software)	战争机器（Epic Games / Microsoft Game Studios）
古墓丽影 传奇(Crystal Dynamics / Eidos Interactive)	最终幻想XII(Square Enix)
乐克乐克 (Sony Computer Entertainment)	大神(Clover Studio / Capcom Entertainment)
年度最佳角色设计奖	上古卷轴IV 湮灭（Bethesda Game Studios /
大神(Clover Studio / Capcom Entertainment)	2K Games/Bethesda Softworks）
最终幻想XII (Square Enix)	宝贝万岁(Rare / Microsoft Game Studios)
乐克乐克(Sony Computer Entertainment)	年度最佳剧本创作奖
雷曼 疯狂兔子(Ubisoft Montpellier Studio /	赛尔达传说 黎明公主(Nintendo EAD / Nintendo)
Ubisoft Entertainment)	恶霸(Rockstar Vancouver / Rockstar Games)
宝贝万岁(Rare / Microsoft Game Studios)	梦陨 无尽的旅程(Funcom / Aspyr Media)
年度最佳游戏设计奖	萨姆和马克斯第一章：文化冲突(Telltale
Wii Sports(Nintendo)	Games / GameTap)
恶霸(Rockstar Vancouver / Rockstar Games)	上古卷轴IV 湮灭（Bethesda Game Studios /
大神(Clover Studio / Capcom Entertainment)	2K Games/Bethesda Softworks）

3月5日

●前不久，任天堂和微软等游戏公司都公布了各自在第3季度的经营业绩。（详细报道请见右侧）

●《信长之野望Online》即将在国内公测，盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动。（详细报道请见右侧）



●SEGA宣布，PS3街机格斗摇杆“Virtua Stick Controller High Grade”的相关问题现已解决，即日起重新上市销售。修正版产品在摇杆底部的金属板上印“M”或“S”的字样。

●在GDC 2007第一天的基调演讲中，Square Enix公司首席运营官乙部一郎发表了以严肃游戏开发为主题的演讲。他在讲话中强调，那些以传授知识技巧、提供专业训练和模拟为主要内容的严肃游戏，将成为日后游戏产业拓展业务领域的重要手段，同时也能够使这一产业为更多的普通玩家所接受。

3月7日

●PS2版《罪恶工具XX∧CORE》预定于5月31日发售，定价5040日元。该作原本只推出了街机版，但因备受好评，此次决定移植到PS2上，并将加入更多的原创模式。

●微软于GDC 2007中发表，将推出供Xbox360使用的512MB大容量记忆卡，并将Xbox Live游乐场游戏的容量限制由原本的50MB放宽为150MB。（详细报道请见右侧）



●微软游戏工作室预定5月推出的Xbox360仿真竞速游戏《极限竞速2》。在本次GDC 2007中，展示了相片模式以及4屏幕的豪华玩法。（详细报道请见右侧）

3月9日

●SCEH宣布将于3月31日至4月1日在台湾省台北市站前KMall广场举办《高达无双》比赛活动“高达无双争霸战”，优胜者将可获得PS3主机等大奖。除了比赛活动之外，SCEH也将于每周六日举办“高达无双试玩大会”，并将展出高达150公分的超大高达模型，还有可爱的高达少女陪玩家对战。



●于去年GDC上公布的NDS作品《赛尔达传说 幻影沙漏》，在本次的GDC 2007中展出了该游戏的双人联机对战模式。（详细报道请见右侧）

●微软在本届GDC 2007上宣布举办游戏开发竞赛。名称为“Dream Build Play”，总奖金高达40万美元，而且冠军的作品还有可能发布在Xbox Live Arcade上面。

特报 日本专讯 次世代游戏业焕发生机 各厂商公开上季度业绩

本刊讯　前段时间，索尼公布了第3季度的财政报告，其中游戏部门亏损严重。而之后任天堂和微软也公布了各自在第3季度的经营业绩。

任天堂和微软的业绩

目前的三大硬件厂商中，业绩走势最好的就是任天堂。自2006年4月起到12月31日为止，销售额达到了7125亿日元。与前年同期相比提升了72.8%。营业利益相比前年同期也提升了102.5%，达到了1676亿日元，向公众展示出了压倒性的业绩。而走势如此良好的原因，当然是NDS以及Wii在世界范围内的极大成功，还有无数百万级软件的支持。

至于微软，他们的日子也比索尼要好很多。其娱乐部门和硬件部门的销售额比前年同期提升了76%，达到了29亿6400万美元（约为任天堂的一半）。到2006年末Xbox360在全世界范围内已经销售了1040万台。但是由于生产成本的问题，营业赤字达到了2亿8900万美元。另外，到2007年末为止的销售目标从1300万至1500万台下调到了1200万台。

各游戏厂商的业绩走势

就像2006年游戏软件市场的大繁荣一样，游戏厂商的业绩也蒸蒸日上。S.E自2006年4月1日至12月31日的销售额比前年同期提升了78.3%，达到了1230亿3500万日元，营业利润提升了210.3%，达到了惊人的196亿5600万日元。这是因为发售在NDS上的《最终幻想III》和《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》获得了巨大成功。

另外，CAPCOM的销售额比前年同期也提升了2.8%，达到了492亿8300万日元。营业利益比前年同期提升了40.1%，达到了66亿4800万日元。带动业绩的是销售过百万的Xbox360游戏《勇闯尸城》以及PS2游戏《战国BASARA2》等。无论是S.E还是CAPCOM，面向欧美的软件都卖出了高销量，可以说今后的业绩会随着海外市场的扩大而继续提升。

事件 日本专讯 幻影沙漏联机模式公布 GDC成为专有发布平台

本刊讯　于去年GDC上公布的NDS作品《赛尔达传说 幻影沙漏》，在本次的GDC 2007中展出了该游戏的双人联机对战模式。

在双人联机对战模式中，玩家将分为红蓝两方，交替扮演林克与守卫，在迷宫中进行收集原力三角（Tri Force）的捉迷藏，林克的一方要收集原力三角，守卫的一方则是要尽全力阻挡林克的行动。守卫虽然行动较不灵活，不过可以直接从地图上看到林克的位置。林克则只有在拿起原力三角时才能从地图上看到守卫。原力三角的尺寸有大有小，越大的点数越多，但是也越重，拖慢影响林克速度的程度也越大。



迷宫中会出现各种强化道具，效用包括暂时提升速度或者是让林克可以承受1次攻击而不出局，只能使用与自己颜色相同的道具，但可破坏与自己不同颜色的道具，让对手无法使用。每当林克出局后，双方就会对调所操作的角色，当过3次轮回后，就会结算各自获得的原力三角点数，由得点高者获胜。



本作现在还没有公布具体发售时间，不过其两次公布消息都是在GDC上实在是极为巧合。

事件 日本专讯 极限竞速2亮相GDC 微软展示4屏幕玩法

本刊讯　微软游戏工作室预定5月推出的Xbox360仿真竞速游戏《极限竞速2》。在本次GDC 2007中，展示了相片模式以及4屏幕的豪华玩法。

自PS2《GT赛车4》之后，相片模式逐渐成为赛车竞速游戏普遍提供的功能之一。在《极限竞速2》中，相片模式同样也没有缺席，玩家可以捕捉赛车奔驰的瞬间成为相片，并可通过Xbox Live自动上传至游戏专属网站，分享给其他玩家欣赏，也可以下载作为桌布使用。



微软同时也展示了以局域网络连结5台Xbox360，同时输出4个屏幕的豪华玩法，以左中右3个宽屏幕来营造宽广的前方视野，并以独立的小屏幕来充当后视镜，加上赛车椅、无线力回馈方向盘的逼真操控与路况回馈，提供最逼真的游戏体验，不过这些设备的花费相当大，普通玩家是很难享受了。

事件 日本专讯 信长Online国内公测在即 盛宣鸣联合本刊推出活动

本刊讯　《信长之野望Online》即将在国内公测，盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动。读者只需翻到“战国英杰传”栏目，将每期三个问题的答案填写在回函卡的指定位置并寄回编辑部，即有机会获得由《信长之野望Online》官方提供的本多忠胜精美人偶一套。

盛宣鸣数字科技(北京)有限公司是国内资深的游戏运营公司之一，由丰元信集团收购中青创先重组成立。2003年盛宣鸣数字科技(北京)有限公司正式成为索尼公司拳头产品PS2的软件全国总代理商，奠定了业内的龙头地位。同时，经过与韩国开发商的合作，开始涉猎网游项目。

2004年，凭借雄厚的资本、良好的海外关系以及精良的运营团队，盛宣鸣数字科技(北京)有限公司一举取得了国际著名游戏开发商光荣公司的两款超大型网络游戏——《信长之野望Online》及《大航海时代Online》的运营权。



《信长之野望Online》2.0即将于2007年4月正式公测，在游戏中，有你从未经历过的游戏感受，有你从未体验过的战国风情。想领略战国的独特魅力，展示个性自我，马上开始《信长之野望Online》的精彩战国之旅！

事件 日本专讯 360大容量记忆卡推出 Live游戏容量限制放宽

本刊讯　微软于GDC 2007中发表，将推出供Xbox360使用的512MB大容量记忆卡，并将Xbox Live游乐场游戏的容量限制由原本的50MB放宽为150MB。

本次所发表的Xbox360专用512MB记忆卡，预定4月3日全球同步推出，北美地区定价49.99美元，卡中将预先加载Xbox Live游乐场的热门游戏《Geometry Wars:Retro Evolved》供购入者游玩。原有的64MB记忆卡定价则由原本的39.99美元调降为29.99美元。

新推出的512MB记忆卡比原有的64MB记忆卡容量大8倍之多，可充分提供玩家进行游戏存盘或45000种XboxLive下载内容所需的储存空间，因此微软也同步发表，将把XboxLive游乐场游戏容量扩大为150MB。

回归电视游戏的第二款力作
全系列第十代焕发全新光彩
——《火炎纹章 晓之女神》开发小组访谈



《火炎纹章》的第十部作品《晓之女神》于2月22日发售了。由于登陆在Wii上面，许多系列的玩家对此都非常好奇，也无比期待。近日，有日本游戏媒体对其开发小组进行了专访，其中对于这款游戏的开发谈了很多外界所不知道的东西，同时也让我们对这款系列第十代作品更加了解。

——这次的《晓之女神》已经是本系列的第10代了。通过这个作品，想向大家表达什么呢?

成广■就像《高级战争》一样，想让更多的人体会到战略模拟游戏的快乐，这也是《火炎纹章》系列的主题。当时，战略模拟游戏方面还是电脑游戏一统天下，所以，让它登陆家用机就成为我们的最大课题。《火炎纹章》是一款一边培养人物，一边体味游戏世界观的作品。更有敌人眼中的“正义”，和涉及人性的一些思考在其中，这也正是本系列的一贯风格。

——《晓之女神》的开发是从什么时候开始的?

山上■《火炎纹章》归根到底是在电视上玩的游戏，之前虽然也在GBA上推出，但是以我们的立场，还是希望能在电视上好好地玩，这种想法非常强烈。GBA的好处就是携带方便，但是《火炎纹章》的宏大世界，还是希望在更大的画面上展现。不过进入NGC时代以后，开发费用暴涨，为表现壮大的世界观所需的预算就成为问题。所以在制作GBA版《火炎纹章》的时候，成广就说过“计划在5年之内，重返电视游戏机”，这就是重返电视游戏的回归宣言。

——GBA版《封印之剑》以前的作品，都没有在海外发售过吗?

山上■是这样的，GBA上发售了3部作品，并且在海外取得了成功，这也是促成《火炎纹章》（NGC版）回归电视的一个契机吧。前作《苍炎的轨迹》发售时正处在NGC时代的后期，当时希望主机和游戏都能大卖。说白了吧，就是希望《火炎纹章》能带动主机的销售。因此，新主机出世以后，想找一个尽可能早的时机发售《火炎纹章》的新作，起到一个普及新主机的作用，这就是将最新作在Wii主机上发售的原因。为了尽早在Wii上发售，早在NGC版发售之后我们就马上进入了新游戏的开发阶段。那是在2005年5月的时候，开发时间大约经历了2年吧。

——有没有考虑过在Wii和NGC上同时发售呢?

成广■那样不行，在NGC上做不出那样的动感质量，如果迁就NGC的话，就发挥不出来Wii的真正实力。

——本作的开发小组大概有多少人?

山上■如果算上影像视频制作方面，人还真不少。

成广■都算上大概有200人左右，没能在游戏最后的演职员表上打出来，我想游戏方面有100人，影像视频方面有100人，大概就是这样。

——这一代作品，打通要多长时间?

成广■如果追求完美的结局，任何一部作品都要花费很长的时间，但是如果不太计较伤亡的话，会比前一代《苍炎》花的时间少。地图3D化以后，效果是提升了不少，但其实地图本身并不是很大。我想，这是一部让人玩了还想再玩的游戏。

——这款游戏的副标题“晓之女神”是一开始就决定下来的么? 有什么深意吗?

成广■作为这部作品的主线是“女神”，大意就是这样。人的内心深处都有战斗的本能，像兽人和人之间的对立那样，这其实是人世间很普遍的现象，德利乌斯大陆是女神创造的世界，这在前作中也进行了描写，在本作中将如何来描写这个世界，到什么程度，用“女神”这个关键语作为副标题最合适不过了。



——上次的作品“苍炎的轨迹”的结尾还遗留了很多未解之谜，那时候就想会不会有续编出现。所以，这次是不是按照续篇的意图来构思的呢?

成广■完全没有这样想，《苍炎》的故事在那一代就结束了，没玩过前作也丝毫不影响这次的《晓之女神》。

俵■虽然世界观共通，但是没玩过《苍炎》也完全没有关系。

——前田君在编写剧本的过程中碰到过什么状况么?

前田■前作的登场人物，有的在战斗以后归隐田园，那么他们每个人是怎么生活的呢? 他们又如何被牵扯进这次的战斗? 这个故事背景需要非常用心地考虑。前作中的敌人有的成为这次的伙伴，而上次的伙伴中有的则成为这次的敌人。此外，我在会话言语方面也下了很大的工夫。

山上■既然是战争，那么肯定不会轻声细语地说话吧。就是这样，出现紧急情况的时候，言语激动，态度蛮横也是当然的，但是只是表现得尽量真实，却并不低俗，请大家放心。

——各位认为《火炎纹章》的魅力在哪里呢?

俵■就如刚才山上所说的，这部系列并不仅仅是一个简单的策略模拟游戏。把游戏和故事紧密结合在一起，表现出一定的人性，而且，与其他的RPG游戏中伙伴死了还可以复活不同，本系列只要死了就退出故事了，这些能打动玩家的地方就是本系列的魅力吧。

樋口■《火炎纹章》系列给人的感觉相当好，毕竟凝聚了开发人员的努力，担任美术的我，为了使质感更好，不断地画了又画。所以，质感是我认为的这个系列最大的魅力。

前田■这部游戏中，可以选择自己中意的角色，像孕育爱情一样，帮助她慢慢成长是最有魅力的。从最初很弱的角色，通过战斗帮助她成长起来，并慢慢融入自己的感情，最后和故事产生共鸣。这种投入感肯定会令很多玩家难以忘怀吧。

成广■《火炎纹章》是一部需要细嚼慢咽的游戏，很有味道，动作游戏不擅长的玩家，就可以慢慢地享受这部作品。故事中和游戏中都含有轻松进行游戏的魅力。因为像我们这一代看高达动画长大的人，一定都了解，敌人中也存在有正义感的人，人世间的事并不是那么简单，这种表现内在心理的内容是永远都说不腻的。

山上■这部游戏，即使一个人玩，也会产生一种连带感，能体味这样感觉的游戏并不多，你会觉得游戏中的角色都是自己的伙伴，和伙伴一起完成目标，就会有相当高的成就感。在途中失去伙伴，也会失去和这个伙伴一切相关的情节，到最后也会有一种失去同伴的哀伤。令玩家融入游戏，这就是《火炎纹章》的得意之处。

——《晓之女神》收录了两倍于前作的CG影像，也成为其看点之一。我觉得本作的片头CG真的很下功夫啊。

成广■我们对于Digital Frontier公司的要求就是：做不出超过前作的效果可不行。于是他们以此为起点，加入了新主题，然后开始着手影像的制作。

俵■前作的影像制作时，我们在Digital Frontier看过他们所制作的以“突出角色的游戏”为主题的影像，我们认为很成功，影像中有很多表现角色的镜头。这次，我们想做得成熟一些，着重突出《火炎纹章》的世界观。

山上仁志 任天堂制作人
1966年出生于大阪府，参与了《口袋妖怪》系列等多款游戏的开发。

俵正树 任天堂项目研究小组干事
1971年出生于石川县，曾经参与了《耀西的万有引力》、《俄罗斯方块DS》等游戏的开发。

成广通 INTELLIGENT SYSTEMS 制作人
1963年出生于冈山县，从1990年发售的《火炎纹章》第一部开始，参与全部系列的制作。

樋口雅大 INTELLIGENT SYSTEMS 项目研究小组干事
1971年出生于兵库县，从4代《圣战的系谱》（1996年/SFC）开始担任美术绘画。

前田耕平 INTELLIGENT SYSTEMS 制作人
1977年出生于京都府，《封印之剑》（2002/GBA）中担任支援会话，《烈火之剑》（2003/GBA）负责主剧本。

3月12日

●叶展、叶丁兄弟的手机游戏作品《条码战争》成为本届GDC“手机游戏创意大赛”的十四个最终入围作品之一，也是唯一来自中国的手机游戏。（详细报道请见右侧）

●近日美国某知名杂志进行了一项调查，依照玩家登陆各公司网站的数量，对目前三大硬件厂商的支持率作出了统计。（详细报道请见右侧）

●罗技无线键盘Cordless Media Board日前在日本秋叶原现身。这个标榜支持PS3的多媒体无线键盘，采用2.4Ghz频率无线通讯技术，可达9米的工作范围，目前售价为13440日元。



3月14日

●据日本经济新闻3月14日早报报道，SCE的首款掌机PSP截至今年2月底止，在日本国内的累积销售台数已经达到500万台。PSP在全世界的累积销售量目前超过了2500万台，但受制于NDS的市场主流地位，今年PSP全世界累积销售计划由原本预定的1200万台向下修正为900万台。不过对此SCE也特别指出：PSP的普及速度跟全世界卖出一亿台的初代PS相同。

●日本Century宣布将推出供PS3使用的SATA外接硬盘扩充套件“裸族的PS3”，让PS3可转接大容量的3.5寸SATA硬盘机。（详细报道请见右侧）

●台湾省微软发表将举办“我要Xbox360！短片创作大赛”活动，征求所有热爱Xbox360的玩家创作以“我爱Xbox360”为主题的短片。该活动将于台湾省、香港、韩国以及新加坡四地同步开跑，累积票数前10名的影片创作者将可以获得Xbox360主机等大奖。

3月16日

●SCE于3月15日宣布将开始在PS3上提供由美国史丹佛大学所推广的“Folding@home”蛋白质折叠研究分布式运算计划软件，让PS3加入蛋白质相关疾病研究。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM于16日放出《怪物猎人P2》的新任务“猿蟹大战”与“修雷德传说”，供玩家下载。该游戏目前已推出3个事件任务、2种挑战任务及5种特典供玩家下载，官方并同时发表，将于3月22日推出3种攻略资料集。



●IBM日前宣布已经展开65纳米制程的Cell微处理器生产，将Cell微处理器由第一代产品的90纳米制程推进到65纳米制程。（详细报道请见右侧）

特报 美国专讯 国产手游入围手机创新大赛

本刊讯　“手机游戏创意大赛”是本届GDC手机峰会中的最大亮点，也是手机界的专业权威游戏评奖。叶展、叶丁兄弟的作品《条码战争》（Barcode War）成为从全世界手机游戏中层层筛选出的十四个最终入围作品之一，也是唯一来自中国的手机游戏。

叶展、叶丁兄弟，从95年开始就进入中国游戏业从事开发和游戏媒体工作，曾担任《电子游戏软件》的特约撰稿人，现在美国从事游戏开发工作。2004年创建了中国唯一的游戏开发者杂志《游戏创造》。兄弟两人在众多国际展会（GDC、CHI、SIGGRAPH等）上多次发言并获奖。

《条码战争》作为第一个游戏出场参评，制作人叶丁除了简述游戏特点外，还强调了依托在游戏平台之上的广告市场价值。《条码战争》的新颖游戏设计为“手机游戏创意大赛”拉开精彩的序幕，并且博得评委和观众的认可。经过十四个游戏的依次阐述，最终的评委大奖和观众大奖被Telcogames的SIL获得。作为刚进入手机游戏界的新锐中国公司，能与Gamevil、Digital Chocolate这样的国际著名手机游戏厂商同台竞技，本身就是一次难得的自我展示机会，让国际游戏开发人员知道中国游戏开发公司的创新游戏设计也不容忽视。独特的创意加上良好的游戏设计，是国产手机游戏在国际上获得成功和认可的要素。



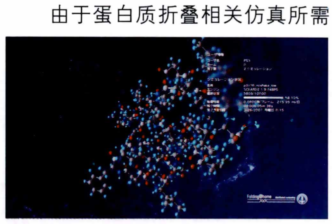
会后，叶丁在接受本刊独家采访时也谈到了他对手机游戏发展的看法：“说到手机游戏，可能是不为广大传统游戏玩家所重视的一个灰色地带，如果跳出传统游戏机的小区域，现在手机游戏的市场不管是对玩家还是开发者，都是一个蓬勃发展而且还极具潜力的地域。世界游戏发行商早在几年前就看中手机游戏这个新兴领域。随着手机硬件的不断提升，各种多媒体功能不断整合在小小的设备上，三维、高分辨率、高速度等在手机上实现，就好像传统游戏机的进化在手机平台上再现。这些都给玩家和开发者提供了很大的可能性，也许新的游戏方式会在手机上诞生。”

事件 美国专讯 PS3将投入科研项目 蛋白质研究软件发布

本刊讯　SCE于3月15日宣布将在PS3上提供由美国史丹佛大学推广的“Folding@home”蛋白质折叠研究分布式运算软件，让PS3加入相关疾病研究。

“Folding@home”是由史丹佛大学所主导的蛋白质折叠研究计划，通过计算机的仿真运算来研究蛋白质折叠、误折、聚合及由此引起的阿兹海默症、狂牛病、帕金森氏症等相关疾病的成因与治疗方法。

由于蛋白质折叠相关仿真所需的运算量非常庞大，使用单一计算机来运算要花费30年的时间。因此史丹佛大学通过网络来将研究相关运算分散到所有参与计划的计算机上，以此达成超越超级计算机的庞大运算性能。



硬件 日本专讯 PS3有望扩充存储量 外接硬盘套件推出

本刊讯　日本Century宣布将推出供PS3使用的SATA外接硬盘扩充套件“裸族的PS3”，让PS3可转接大容量的3.5寸SATA硬盘机。

PS3是通过内接2.5寸SATA硬盘机扩充槽来安装硬盘的，因此无法使用市面常见的大容量3.5寸硬盘。本次Century所推出的“裸族的PS3”，是款供PS3使用的SATA转接装置，可将PS3硬盘扩充槽的SATA接头延长至外部，以此突破内接扩充槽的尺寸限制，进而提供更大的容量扩充空间。

该套件包括转接延长线1组，标准电源线1条，3.5寸硬盘用硅胶防震保护套1个。使用者只要通过转接延长线，将PS3内部的SATA接头延长至外部，即可连接3.5寸SATA硬盘，电源部分则需另外连接。该产品预定3月20日推出，定价1980日元（含税）。

事件 美国专讯 三足之势网络显现 任天堂关注者激增

本刊讯　近日，美国某知名杂志进行了一项调查，发现游戏的在线功能利用率在不断扩大，并且依照玩家登陆各公司网站的数量，对目前三大硬件厂商的支持率作出了统计。

现在美国成人使用在线功能的用户中拥有家用机的约为36.5%，拥有掌机的约为15.9%。游戏机已经和PC、电视等家电一样成为了家庭娱乐的一部分。

另外，随着次世代主机的登场，各个游戏厂商的官网利用率也发生了巨大变化。截止到今年2月中旬，访问任天堂“Nintendo.com”的用户约为163万1000人，1年间增加了91%。相对的，今年2月访问索尼“PlayStatuon.com”的用户比去年同期减少了大约10万人。三强的在线势力发生了明显的变化。

特报 美国专讯 65纳米制程Cell投产 PS3可望降低生产成本

本刊讯　IBM于3月12日宣布，目前已于美国纽约州East Fishkill的12英寸晶圆厂展开65纳米制程Cell微处理器生产，将Cell微处理器由第一代产品的90纳米制程推进到65纳米制程。



第一代量产版Cell采用IBM 90nm SOI制程生产，由2亿5千万晶体管所构成，芯片面积235平方毫米。IBM于日前曾发表过65nm版Cell的芯片照与SRAM设计，通过制程与SRAM电源设计的改良，提升芯片最高运作效率并降低芯片耗电量。

索尼于1月底的财报说明会中也曾透露65nm版Cell已经开始量产，未来PS3采用65nm Cell后将可进一步降低耗电量与制造成本。

业界的声音

——GDC传出的各种言论

2007年3月5日，游戏开发者会议（GDC）如期举办。很多游戏界的名人纷纷登台发言，有的谈到目前游戏开发的现状，有的关注全球市场的走向，而有的则抨击当下存在的弊病。作为从业人员，他们的眼光应该算是非常独到的，并且直入要害，我们从中也可以看到当今游戏界的一些问题。

为PS3开发游戏真的非常困难



“PS3的游戏真的很难开发！我是在与360做比较的前提下才有这种感受的。索尼宣称的改善游戏制作难度基本上没有实现，相反，盲目扩大游戏容量带来的不是玩家的福利，而是游戏公司的灾难。”

——为360开发了RPG大作《蓝龙》，并正在开发新作《失落的奥德赛》等作品的知名制作人坂口博信在GDC 2007中对PS3的游戏开发环境大发牢骚。他这次在会上谈及了将来的游戏开发计划，以及现阶段主机市场的情况。当记者问道360主机与其他主机的区别时，坂口博信首次对外界透露了他的团队正在测试PS3的开发环境。但是目前并没有开发任何索尼主机的游戏。对此，他的理由就是：“PS3游戏很难开发（PS3 is difficult）。”

Wii就是把两台NGC粘在一起



“我想要问问在座的各位，Wii真能拯救我们的游戏产业吗？它真的是一台各方面性能都均衡的强大主机吗？现在人人都爱Wii。噢，上帝！噢，Wii！我们都狂爱Wii……但实际上Wii真的是烂到家了！我考察过Wii的生产过程，制造一台Wii只需两台NGC和一卷胶带。这玩意儿的性能极其低下，它的图像质量和多边形数目与次世代完全不沾边，是个彻底的废物。而我们所需要的是一台更有潜力，更智能化的东西。这是游戏业界的圣杯，任天堂用那台低能的废物无法达成这一目标，他们也没有把游戏当成一门艺术形式，与索尼和微软相比，任天堂的艺术细胞真是少得可怜。”

——创立了Definition 6的Chris Hecker在本次GDC大会上发起了对Wii的攻击。他去年曾批评PS3和360在性能和趣味性方面不够平衡，现在他转移了话题，直指当前风头正劲的Wii。不过这位老兄的言论也实在有些偏激，像去年他批评过的索尼和微软，这次便转变了口风，大加赞赏起来。看来游戏界和娱乐界也有共通之处，那就是不管事实如何，说一些别人不敢说的话也能引起重视。

游戏应该带给玩家积极和健康

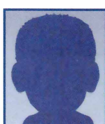


“如今游戏行业的声誉在过去的十年当中受到了严重的损害。很多游戏设计人员没有能够开发出给更多人群带来欢乐的作品,他们只是在关注重度游戏玩家，照顾这些人对于逼真和血腥的渴求。我是希望游戏给玩家的第一感觉是积极的,他们通过游戏可以获得一种满足感和愉快感。即便有一些游戏中的挫折可能引发悬念、竞争甚至失败感,但是最终结局应该是正面积极的。游戏的开发者不应该只看到经济利益，而忽视了游戏的精神世界。”

——3月8日，游戏制作大师宫本茂在GDC上批评目前的游戏充斥了太多的暴力血腥，指责部分开发人员一味追逐名利，而忘记了游戏应该给人们带来更多的快乐。宫本茂的眼光和所站的高度确实是目前很多游戏人都无法比拟的。他制作的游戏基本与暴力血腥无关，而且这些游戏都有非常高的销量，可见积极向上的作品也是很有市场的，而且也不至于再让游戏与误导青少年沾边。



其实Wii的创意还是非常不错的



“其实，我本意并不是说Wii一无是处。我当天的措辞只是想让我的演讲更为有趣而已，可能形容的有些不太恰当了，我绝不是在挑衅。其实任天堂在新领域的探索方面所取得的成绩应该受到大家的称赞。而且很明显的是，任天堂对待游戏的态度也是严肃认真的，他们一直通过各种途径令那些爱挑剔的玩家也能感到满意。”

——同样是Chris Hecker，同样是今年的GDC，只不过时隔两天，同样的人却给出了不同的言论。现在网上有很多人都对此人的发言做出了评论，之前他批评任天堂的那些话，可能支持和反对的人都有不少。现在他又说出了自相矛盾的话之后，大家终于明白了，真正烂到家的是他自己摇摆不定的立场。或许他自己也发现，得罪了任天堂对于他将来的工作也会有很大的负面影响。



中国也应该有自己的GDC



“举办面向中国市场的游戏开发者会议是我们一直梦寐以求的事，能够让亚洲与欧美的游戏制作者们共同交流，一起探讨和研究面向中国市场的游戏开发道路，将会使中国的游戏产业得到更为健康的发展环境。”

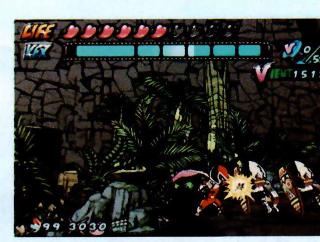
——国际数据集团（International Data Group，简称IDG）近日宣布将在今年举办完全面向中国市场的游戏开发者会议Game Developers Conference China，简称GDCC。IDG公司亚洲地区总裁兼首席执行官Hugo Shong表示十分看好中国的游戏市场。作为人口第一大国，玩家的数量自然也不容小觑，潜在的商机是无数游戏厂商都急于发掘的。第一届GDCC已经决定将于今年8月27日到29日期间在上海举办，希望中国的游戏事业能够因此而加快发展速度。

游戏不是只看不卖的艺术品



“当你们回过头来审视四叶草曾经推出的作品时，特别是《大神》和《幻侠乔伊》这两款获得了业界广泛好评的游戏，你们觉得这些游戏叫好不叫座的根本原因在哪里？玩家为什么对这两款游戏反应平平？我清楚，如果在媒体面前评论此事（指四叶草解散一事）可能会给自己招来麻烦，但我要强调的是，游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人把游戏当成艺术品来看的话，那结果就是……打个比方吧，当我们欣赏毕加索和梵高的作品时，我们可能都清楚它是美的，能不能卖出去其实无所谓。然而对于游戏来说，它是一种产品，是一种普通的消费品，游戏制作人在游戏开发过程中必须要首先考虑到这一点。对于四叶草的代表作《大神》和《幻侠乔伊》，我个人认为这两款作品都非常优秀，也正是因为如此，我认为这两款作品的开发和导演都取得了成功，但游戏制作人的工作却是失败的。因为制作人首先要确保游戏的开发质量，然后还要再想办法把游戏推销出去。制作人必须考虑如何让玩家们了解和接受这些优秀的作品，当然，争取获得业界的好评也是一个重要部分，但关键问题是要把游戏卖出去。而四叶草的制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示过要为四叶草推销游戏，但被拒绝了……优秀的开发导演也许并不少见，但如果没有优秀的制作人作为保障的话，游戏就没有销路，我认为四叶草解散的例子很能说明问题。”

——Capcom知名游戏制作人，近期开发过《勇闯尸城》和《失落的行星》等次世代游戏的稻船敬二在出席GDC 2007时发表了以上观点。这些是他自己对四叶草经营不善并最终解散一事的看法，四叶草的解散有多方面原因，稻船敬二所说的虽然只是一部分，但确实从一个侧面揭示了问题所在，可谓一针见血。稻船的话对于神谷英树、稻叶敦志和三上真司来说，可能有点难听，但新公司SEEDS如果不吸取以上的教训，再重蹈覆辙的话，恐怕依然会被市场无情地淘汰。





↑上面这两款游戏的素质都是一流的，然而销量却属于二流领域。

PS3与第三方 独占市场的萎缩!!

“垄断”一直是一个行业中称霸的标志。曾几何时，游戏界的各大主机生产者都把第三方在自己主机上制作的独占游戏看做自己主机受欢迎的标志，这种情况一直持续到现在。然而，随着各机种之间竞争局势的变化，第三方独占市场开始出现萎缩的势头。从去年到现在，原先预定由PS3独占的几部游戏改为多平台推出，更显示了第三方在新的主机大战局势未见明朗的时刻采取的务实态度。

■闻风而动的《生化危机5》

说到“独占解除”，大家似乎最先想到的近期许多从PS3独占改为跨平台的游戏，但是在2005年，CAPCOM最先公布的《生化危机5》却只有XBOX360一个平台。在XBOX360版生化5公布没多久之后，随着PS3版《恶魔猎人》的消息被放出，原先人们认为只有XBOX360能够胜任的《生化危机5》也有了PS3的版本。不过这种事情早就见怪不怪了，从《代号：维罗尼卡》到《生化危机4》，CAPCOM对于这样的事情早就轻车熟路，所以在XBOX 360发售情况还没有明朗的时候宣布制作PS3的版本，也是可以理解的。



■无法坚守的《刺客信条》

在PS3公布的时候，UBI Soft的《刺客信条》被认为是PS3首发不久之后必出的独占大作。游戏的宣传影像与其他资料在当时也是铺天盖地，很多人都认为这个游戏将给PS3带来相当大的利好影响。然而在2006年9月，UBI方面宣布《刺客信条》将在PC、XBOX360等平台同时推出，原先PS3独占的计划宣告流产。到了11月，《刺客信条》与《战火兄弟连》一起宣布延期发售，到现在，这部传说中的杀手游戏仍然未见踪影。无论PS3还是其他的版本都没有消息。

《刺客信条》跨平台发售的消息爆出的时间比较早，对此人们也并非全无预料。UBI的作品一向是多平台发售的，这次宣布的“PS3独占”大概只是配合PS3在美国E3宣传的时候的例行公事而已。该游戏的制作人Jade Raymond在接受采访时表示，UBI在最初并不确认本作能支持几种游戏主机，但“一直希望能和每个玩家共享新一代游戏”。这样看来，《刺客信条》的多平台化是一件很自然的事情。从另外一个角度来讲，在2006年财政开支有限、PS3游戏开发成本上升的情况下，将游戏放在多个平台上推出，也是确保UBI能够获得足够利润的一个有效方法。

■畅行无阻的《横行霸道4》

《横行霸道》（Grand Theft Auto）系列自从在PS2、XBOX和PC上推出了3代之后一跃成为西方动作游戏中销量最大的一个系列。《横行霸道3》、《罪恶都市》、《圣安地列斯》和《自由城故事》每一作都给Rockstar带来丰厚的效益，上千万的销量更是其他游戏不能也不敢想象的成绩。这个系列的正统第4作始终没有在PS2时代的主机上推出，所以人们都认为这是一部PS3或者XBOX360上的作品。果不其然，GTA4的作品标题在2006年公布的时候先确定在PS3上，但是没过多久就宣布同时推出XBOX 360的版本。XBOX360般的GTA4还借助XBOX Live为玩家提供新的原创剧本任务下载。在PS3的网络机能公布之后，PS3版的任务



下载也被确认，但是与XBOX360版本会有所不同。对于GTA这个全球热卖的游戏，跨平台推出并不新鲜，只是因为最初宣布的是PS3版本而被人认为可能是PS3独占的游戏。现在看来，这个游戏从一开始就应该不是什么独占之作。

■《致命惯性》引发《百年战争》

光荣公司在PS3宣布首发作品的时候，将《致命惯性》作为PS3发售时的第一批软件进行宣传，不久之后又宣布在PS3上制作以英法战争为题材的历史游戏《剑刃风暴 百年战争》。其中后者被看做是比较有竞争力的大作，在PS3发售之后的2007年发售。然而在PS3首发之后，原本预定在当时发售的《致命惯性》并没有推出。到2007年2月，KOEI宣布原先延期的《致命惯性》和尚未发售的《百年战争》都改为XBOX360与PS3双平台的作品。后来又宣布《百年战争》PS3版的发售日从2007年春延期到2007年内。这对于急需软件支持的PS3来说造成了很不好的影响。因为当初PS2发售的时候光荣是以《决战》、《真·三国无双》这样的游戏作为新作，为PS2主机的销售业绩增加分量的。而今无双系列早已成为全平台作品，《百年战争》的独占解除和延期使PS3的软件攻势的打击是很大的。但是因为PS3开发成本太高，KOEI为BANDAI-NAMCO做一个高达无双就已经费了不少精力，在PS3上再开发新作的时候自然会考虑一下到底该不该下力气去制作。相比之下，XBOX360的开发环境相对成熟，成本也低不少，所以出现这样的情况就没什么值得奇怪的了。

■《VR战士5》，彷徨后的决断

《VR战士5》推出街机版之后一直被关注，但是最初只放出了PS3移植的消息。当时正是PS3宣传工作热火朝天的时候，而且VF4有两作移植给了PS2，所以PS3的VF5自然不是什么意料之外的事情。即使在E3上，PS3高昂的价格公布之后，VF5仍然是被看做一些格斗爱好者必买的作品。以PS3的机能，移植这样的游戏并不是太困难的事情。而SEGA的AM2研也对PS3版的开发采取积极乐观的态度。然而到了2006年12月21日，SEGA又宣布原先只在PS3上发售的《VR战士5》也将转战XBOX360平台。由于VF4都是PS2独占的，而XBOX360自从在日本推出之后销售情况又一直不怎么样，所以VF5的跳槽给玩家们的印象远比《横行霸道4》要深刻。这背后的原因其实也很简单，XBOX360在发售1年之后，它的开发环境比PS3显得更友好，尽管PS3有更强大的浮点运算能力。从另一方面来说，VF的支持者并不在意游戏在PS3还是XBOX360上推出，而他们的人数也并不算多，因此开发一个XBOX360的版本绝对卖得出去。就这样，原本是PS3阵营中地位比较稳固的VF5成为跨平台作品，这样的情况在以前任何一代VF同时期移植的时候是没有的（目前跨不同机种的VF游戏除了5代之外只有VF2，而且是在SS版推出10年后，在PS2上发售的）。VF5的多平

在游戏世界变革的今天 独占的衰退成为趋势？

台移植，既显示了SEGA对于其他游戏主机的兴趣，也从一个侧面证明了PS3目前所处的局势。

历史上失陷的独占游戏

实际上，"独占游戏"这个概念在早期的游戏界并不突出。一般来说，欧美的游戏商如EA、Activision等公司从一开始就把游戏制作在各个平台上，形成一种习惯。在早期FC时代的日本（1983-1986年），一个游戏出在几种主机上也不是什么新鲜的事情，而且除了FC之外，跨平台的对象也只限于MSX等计算机上。后来，随着PC-E和MD的发售，家用机之间真正的较量开始之后，以任天堂为代表的硬件大户开始注重开发在自己平台上专有的游戏，"独占"这个概念才逐渐明朗起来。之后在SFC、PS时代，这种概念得到了继承和发展，大批独占游戏成为主机竞争中各个机种吸引玩家的重要武器。像FC、SFC时期的DQ（3代之后）、FF，PS时期的WE、传说系列等作品，在当时都是只为一个平台制作的。这些游戏在吸引大批玩家的同时，确保了硬件商的巨额商业利润。然而，从PS时代开始，许多日本厂商制作的著名游戏放弃了单一平台的独占，转向多平台发展，这就是第三方独占游戏阵地陷落的开始。



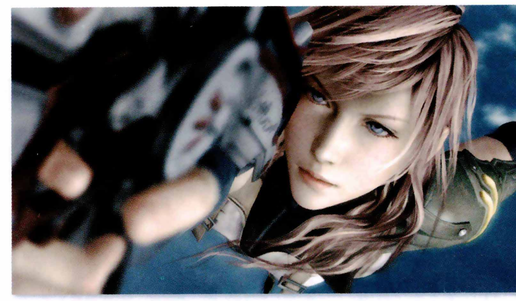
说到破坏"独占"规矩的始作俑者，人们往往想起CAPCOM的生化系列。从1代开始，CAPCOM在PS上创造的这个系列成为PS主机的一大支柱，从无数玩家的荷包里获得了数不清的商业利润。在PS版发售1年之后，CAPCOM开始制作SS的版本。虽然SS的3D处理能力不如PS，但是1代的综合素质依然出色。之后SS版的2代和PS版一起开发，预备在PS版发售之后推出。当时制作SS版需要技术方面的专门支持，所以SEGA的技术人员也参与了制作。但是由于各种因素的影响，这个版本的生化2最终没有推出。SEGA对于这样的结果很不满意，于是在开发下一代主机Dreamcast的时候蓄意制作一部原创的生化游戏，并且为之投入了极大的心血，这就是后来的《生化危机：代号维罗尼卡》（以下简称《维罗尼卡》）。

由于《维罗尼卡》在DC上的出色表现，许多玩家甚至认为这部作品的地位应该和《生化危机3》对调位置，《维罗尼卡》应该是正统后续作品，而3代的故事和场所没有脱离Raccoon City，应该只算一个外传才对。但是生化危机系列毕竟是以PS系主机为主要平台的，尽管《维罗尼卡》的素质没得说，但是它的命运依旧不能摆脱PS的阴影——在DC版初代推出仅1年之后，《维罗尼卡完全版》就被宣布制作在DC和PS2两个平台上，SEGA开发人员的心血成了SCE的主机的成果，这就激发了生化系列制作人三上真司后来执意要在非PS系的GC上复刻前代作品，并且推出一系列原创独占游戏的念头。而且他们已经有过成功的实例：利用先进的压缩技术将《生化危机2》制作在容量有限的N64卡带上。之后的生化系列虽然优秀，但是因为在GC这台流年不利的主机上制作独占游戏，造成商业利润的巨大损失，在生化4推出之前，《幻侠乔伊》、《杀手7》等作品已经被追取消独占，做给PS2。而围绕着生化4发生的一系列事件，使玩家们感觉自己仿佛被耍了一样。尤其是PS2版生4画面明显不如GC版，但是在游戏内容和显示方面又被刻意强化，使GC和PS2两个版本都显得不近人意。在PS3发售之前，"反独占"似乎成了PS系主机打败其他对手的杀手锏。

PS3剩余第三方与它们的独占阵地

然而，现在的PS3上仍旧有几部第三方游戏保持着独占的地位。它们的情况又该如何呢？





■Square-Enix与最终幻想13

《最终幻想》这个系列向来是某机种独占的作品，从某种意义上讲，在一个时代，拥有了FF的主机将拥有大批玩家的支持。目前《最终幻想13》延续了FF7AC系列的制作概念，一个游戏推出3个版本，其中2个在PS3主机上（另外一个是手机游戏）。目前本作的2部游戏开发度尚未有更多更新，但是从PS3目前的处境来看，发售日再向后拖延的话，将给这个平台造成相当不好的影响。由于PS3的现状不容乐观，因此这个游戏在某种意义上将起到相当大的作用。无论SCE还是Square Enix都不愿意这个游戏的平台再发生变动。但是Square Enix的务实者也并没有忘记在最流行的主机上赚点利润，在PS3版FF13发售日期还没确定的今天，FF12的后续作品已经做到了NDS的平台上。

■KONAMI与《合金装备 索利德4》

KONAMI的《合金装备 索利德》系列一向是PS系主机独占的，除了宫本茂拿交情和面子向小岛争取下来的GC版复刻之作《双蛇》之外，在PS系主机上推出3部作品之后，4代的平台理所当然地放在了PS3上。最近小岛又向玩家保证MGS4品质的优秀，声称"在MGS4推出之前没有购买PS3的必要"。但是PS3的SIXAXIS手柄缺少震动功能，开发MGS的人员对这一缺憾十分不满。加上PS3硬件的昂贵，玩家们是否会为了这个游戏购买主机还是个问题。也许就是由于这些原因，MS4移植360的传闻始终像阴影一样笼罩在喜欢这个系列的玩家当中。当然了，目前这也只是传闻而已。

■CAPCOM与《恶魔猎人4》

《恶魔猎人》系列也是PS系主机独占游戏的代表，在上一个游戏时代，这个系列使许多爱好爽快动作游戏的玩家们投入了PS2的怀抱。DMC4在宣布制作的时候也被CAPCOM宣传成为"只做给PS3"的游戏。但是这个游戏同样面临着高昂的开发成本、不便宜的游戏硬件以及鸡肋的SIXAXIS等不利条件的约束，而且系列的制作人也已经不再是神谷英树，即使保持着独占的态势，这个系列能不能在海外市场继续获利，是CAPCOM需要思考的问题。

■BANDAI NAMCO与《铁拳6》

《铁拳》在初代的时候被看做是PS的代名词。目前的5代正统作品无一例外地出现在PS系主机上。一直到5代，系列作品的推出一直是按部就班的。因此《铁拳6》为PS3独占也是情理之中的事情。这之前的《铁拳5 黑暗复苏》移植给PSP的效果尚可，后来提供给PS3下载是另外一个尝试性的举措。《铁拳6》是这个系列的正式后续作品，它在PS3上的开发面临的情况和其他作品差不多，最近也有传闻说BANDAI NAMCO考虑到游戏成本和海外市场的问题而对XBOX360有了打算，但是没有得到确认。

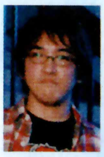
常言道没有永远的朋友，只有永远的利益。在游戏开发成本和市场的影响下，以前第三方独占的游戏变为多平台推出，是符合这些公司利益的行为的。正所谓风水轮流转，当SCE取得PS2时代胜局的时候，它似乎没有预料到PS3主机在发售前后遇到的各种不利局面，在《生化危机5》宣布制作PS3版本的时候，许多人根本想不到后来会有许多本该板上钉钉的PS3独占游戏被制作到其他平台上。这就应了大家熟悉的那句话：出来混，迟早要还的。　□责编/三问书屋

VF×TK

次世代开拓者的心声 VF和铁拳两个制作团队的造梦轨迹！



片桐大智
世嘉AM研究开发本部，第二AM研究开发部所属。业务用VF5游戏监督。



村山亨
世嘉AM研究开发本部，第二AM研究开发部所属。VF5的PS3版企画。



原田腾弘
BANDAI-NAMCO制作本部第一制作所，铁拳系列监督。



米盛佑一
BANDAI-NAMCO制作本部第一制作所，铁拳系列助理监督。

PS3才能实现的事

感受进化带来的冲击

——作为家用机市场上久违的新作，有什么卖点呢，就拿VF5来说吧。

片桐大智（以下简称片桐）■首先，画面变得华丽了，美！

原田腾弘（以下简称原田）■不要这么直吧，拐几个弯再切入正题呗。

片桐■画面，那叫一个美！现在再看VF4，感觉确实不能比了。制作时没感到什么，完成的时候才感觉到巨大的差距，铁拳5 DR也是，第一次看到效果的时候，情不自禁地说道“赞！”

原田■谢谢，谢谢，VF5里人物的视点也有很大的不同。

片桐■不愧是PS3，就是好。

——给人全新的感觉呢。

村山亨（以下简称村山）■以家用游戏来说，没玩过街机VF5的玩家，在尝试过PS3版之后，一定能感受到那相当厉害的进化，非常的有冲击力。

片桐■可以一边进行游戏，一边感受真实时间的实况感觉，请大家一定要体验一下。

村山■游戏设定为英语的话，就可以听到英语的实况解说，这是街机玩家所体会不到的冲击力。

原田■艾琳（アイリーン，VF5中的新人物）是怎么构思的啊？这可是以前的VF中从没有过的类型。

片桐■艾琳可以依靠自己输入的指令，创造全新的组合技。正因为如此，作为新角色的艾琳，拥有相当高的使用率。



——埃尔布雷兹（エルブレイズ）也不错哦。

片桐■以前只有重量级的角色可以使用摔角技，为此又设计了不同的动作，他是由厉害的动作改进得来的角色。

面对下载的挑战

——那么，来谈谈铁拳5 DR吧？

原田■铁拳5 DR稍微特殊一些。即便是在PS2上推出的游戏，也大约都要经过一年左右的制作才能面世。但是，PSP版的铁拳DR获得的好评不断，而街机方面也很受欢迎——那么怎样才能尽早让玩家玩到新的游戏呢？下载就是办法之一，因此才有了铁拳5 DR（下载）的问世。

——提出下载发售，是BANDAI-NAMCO会社的建议么？

原田■事实上，SCE方面还没有最后拍板儿，一切还都只是在酝酿性的试探阶段。

——我说的呢，SCE也不会这么上赶着呀，这是一次挑战吧？

米盛佑一（以下简称米盛）■抛开商业上的问题，对于我们而言，只是想尽早让游戏面世。而将质量和上市时间等问题都考虑进去的话，“下载发售”确实是一个捷径。但这是一种全新的模式，肯定要花一些时间，不可能马上就成形。

——确实，我也吓一大跳呢，要不事先问清楚，我以为马上就能在杂志上登出：“发售，今日开始下载”之类的话呢。

原田■毕竟没有定下来，一切准备都还没就绪，还不能进行单方面的宣传。

——不是抱怨，我们游戏杂志难啊，游戏定位在2000日元左右的价格就好了……



原田■作为开发小组的成员，我确实希望游戏能尽量便宜。

——追加“练习模式”的呼声很多啊。

原田■如果能够通过下载更新的形式，我们也想免费提供给大家。能不能开辟出新的游戏模式是题外话，对于格斗游戏来说，练习模式相当重要。如果能够更新，那么这将是下载版的最大优点。

PS3游戏的开发课题

开发成果和今后的课题

——听说在PS3上开发游戏很痛苦，是这样么？

村山■那是谣传，我担任企划的时候，因为对程序设计不怎么熟悉，问过程序设计员：“辛苦么？”得到的回答是：“很轻松”。

原田■真的假的？

村山■VF5的PS3版采用和街机一样的GPU，刚入手很难，不过掌握画图以后就轻松多了，程序设计员们都很happy。

——哪儿跟哪儿啊这是，嗯，不错。

原田■确实，去年9月游戏赏展出那样高水平的作品时，就是这样的感觉。真是不觉得辛苦，经过VF4折磨，一定都不会觉得辛苦。

村山■本来去年5月的E3展时想进行实机展示，但没赶上，所以只展出了框架。

原田和米盛■太早了。

村山■至于质量方面，本来想在开发小组的原设计上进行削减，结果

一点也没有减少，进行了完全的移植。

——铁拳5 DR方面还是以尽早推出为主是吧。

米盛■我们会尽快的，有超级程序师支持，企划案已经成形，日程也已经提交了。他上次担当PSP版铁拳 DR的制作，那次非常顺利，这回相信也一样。

原田■但是去年11月，开发曾经陷入低潮，感到相当的难。

——就是说，如果早一点上手就可以相当顺利是吧。

原田■是啊，大家都很清楚这一点呢。PS3对于程序设计员来说是全新的主机，“要怎么摆布它呢？”有这样想法的人很多。

片桐■最初探索的阶段很花时间——“这样好呢？还是那样好呢？”经常这样反复。

米盛■对我们来说，以后的日子会很不好过吧，PS3解析度有了提高，性能也提高了不少，又上升到了HD画质。但是铁拳5 DR还是基于PS2开发的游戏，没有为PS3专业制作的绘图，如果在次世代机上开发“铁拳”新作的话，是不是像我说的这样，一切都还是未知。

原田■当初PS向PS2过渡的时候，“从此以后，飞舞的烟啊灰啊什么的都可以3D化了吧”有人这样想。跟动画一样，需要半透明技术表现出来，现在像这种简单的表现方式越来越难了，制作理念有必要进行一定的改变。

——即使有主机的实力，要发现新的技术也需要一定的时间。

片桐■凭借目前掌握的技术来制作游戏，是不能演化出新技术的，只有随着主机的更新进行摸索。总之，影像、效果什么的是很直观的部分。

连线对战的可能性

——怎么活用次世代主机的上网机能，确实是个问题，希望进行网上对战的呼声很高，是不是这样呢？

村山■考虑到网络的一些东西，如果网速反应慢，注定是吃亏的，玩家无论如何也不能接受是吧。

片桐■从技术的角度来说，如今的时代完全没有问题。

村山■拿VF来说，1秒必争，很小的失误也会导致全盘皆输，我们就是抱着能完美实现的心情来制作的。

片桐■如果做的话，一定会制作支持网络对战系统的游戏。

原田■刚才VF制作小组的发言，我以前就有说过。

片桐■VF是基于街机的游戏，这也是它的核心，如果动摇了这一点，那么也就不是VF了。

——原来如此，虽然有心进行制作，但是如果这样，又必须改变游戏的基本设计理念。

原田■不管怎样努力，肯定会有速度上的延迟，毕竟数据经过家用电缆是需要一定时间的。

片桐■VF和铁拳都是依靠爽快的操作感存在的游戏，如果感觉不到这点的话，游戏的存在也就没什么价值了。

原田■虽然这么说，但是我确实明白玩家要求网络对战的心情，和不知名字的远方的人进行战斗，这是多么大的魅力啊。

片桐■格斗游戏的话，还是和真人对战比较有趣。在街机上经常会有很多人聚集在一起PK，如果人少的话也就没有什么乐趣了，而网络就可以解决这个问题，所以我个人非常能理解迫切需要网络对战的人们的心情。

原田■以电脑的FPS来说，如果听到“瑞典有一个强队！”，马上就会反应一个念头：“挑战去”，这是很久以来得以实现的梦想。

——FPS的网络对战很流行啊。

原田■FPS的游戏，一般根据战术也会有10毫秒的延迟。

片桐■如果格斗游戏也做到这一步，那么格斗世界就会扩展到前所未有的境界。TECMO的死或生就做的非常好，它有一定的时间延迟设计，网络对战非常爽。

原田■顺便说一下，铁拳是不能进行那样的延迟设计的。





片桐■不能设计提前量。

原田■一般的格斗游戏按下按键以后，会有一定的延迟时间，但是铁拳完全是瞬间进行数据处理。

片桐■可以说铁拳是画面反映最快的游戏。

原田■这就是追求流畅的操作感觉的结果。因此正如刚才片桐所说的，如果要进行网络对战，铁拳也好VF也好，即使不动它们的根本，也要进行一定的改变。

格斗游戏的未来

在相互竞争中得以存续

——铁拳小组和VF小组是不是有相互竞争的意识呢？您怎么看这个问题呢？

片桐■经常听到这样的话，说实话，只要能促进格斗游戏成长就是好事。

原田■这是我们大家的希望，当然，两个小组合流在一起是不可能的。

片桐■不管怎么说，让玩家感受到不一样的乐趣，这单凭一个游戏是很难做到的。两款游戏互相切磋，才能不断共同为街机做出贡献。

原田■尽管铁拳和VF都同属格斗游戏，但是实际感觉一下就会发现，它们的风格和乐趣并不相同，所以才能作为竞争对手而长期存续。

——为了让格斗游戏火爆，争取新玩家是一个相当大的课题，关于这一点谈一下好么？

米盛■确实是一个头疼的问题。

片桐■作为格斗游戏，都有它内在的基本与原则在里面，玩的时间越长优势就越大，格斗游戏都是这样的。如果改变这个理念也不是不可能……

——但那样就不是VF和铁拳了。

片桐■对，要争取新玩家，还是制作新游戏比较好，比起老游戏，新游戏更能吸引玩家吧。在游戏厅里如果玩老游戏，会有很多有经验的人来烦你，而新游戏就不会了，我是这么想的。

米盛■我认为机遇很重要，如果在对战时遇到一个难得的对手，一定会很有意思吧，这样一来也许会争取到新玩家。

原田■对战游戏就是那样的，比起跟不明白规则的初学者打游戏，还是同与自己实力相当的对手一起对战比较有趣，这就是格斗游戏的精髓所在。只要没有到达格斗王者的顶点，就还有很多修炼的空间。但是怎样让玩家接受这一点，而不是让他们认为“格斗游戏太难，不玩”，我们要走的路还很长。

片桐■到达了格斗的顶峰就会发现：好寂寞啊，于是想尝试一些轻松的游戏。

支撑格斗游戏的海外玩家

——关于海外市场，您怎么看？

原田■北美和欧洲方面的街机并不很普及，只在一些不太显眼的地方有。

片桐■在日本，游戏厅是放学回家的必经之地；而在欧美，则是周末一家人去旅行才去的地方，所以在那些地方格斗游戏通过街机来普及很难。

原田■但是，欧美家用机版的铁拳和VF的销量是日本的数倍，这不仅仅是市场规模引起的落差。

米盛■这也反映出，北美和欧洲的玩家完全是依靠家用机市场捕捉到的。

原田■因此铁拳和VF的欧美高手很多。

米盛■业务用的铁拳5在欧美玩家眼中，因为“希望好好地玩一下，所以必须拿回家在家用机上才能过瘾”，于是变成了家庭专用。

原田■这和我们的想法很不一样，“这次要在大家面前展示一下我的实力”——这是我们这边的想法，而他们的想法却截然相反——窝在家里玩反而过瘾。

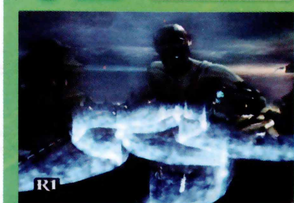
——有各种各样的玩家，这未必不是一件好事，希望今后的格斗游戏可以借此登上一个新台阶。今天非常感谢大家！

中国电玩榜 最期待 TOP15

凭借着MHP2的大热卖，索尼和PSP最近算是彻底扬眉吐气了一把。据有关统计，当周PSP以软件总销量占据市场总份额39.5%的成绩夺得了第一，这也是自2004年12月PSP在日本发售以来头一回取得这么好的成绩，看来索尼还真得好好感谢PSP一番了。

2007年第7期（统计时间2007年2月28日—2007年3月16日）本期截至统计日期共收到有效选票973张

1位 PS2 动作冒险 战神2

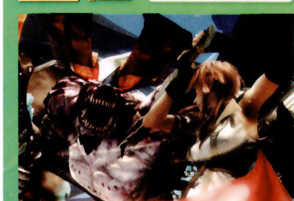


前回2位,本次计票503。

■SCEA ■2007.3.13 ■49.99美元

神作终于面世！本作比前作更进一步，一上场就是和机关巨人的连续战斗，之后主角克里托斯会中诸神的圈套被剥夺神格并被杀死，被大地之母盖亚复活后的克里托斯再次踏上了他的复仇之旅。这次的战斗和设定更加天马行空，极具魄力！本期杂志将为大家献上符菜同学熬夜打制的最强攻略！

2位 PS3 角色扮演 最终幻想13

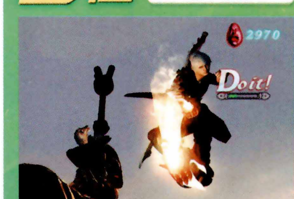


前回1位,本次计票474。

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

战斗系统开发者田表示玩家可以在地图上确认怪物的存在，而在看到怪物后到进入战斗前，可以进行对我方有利的调整。根据所处地域的不同，怪物的生态系统以及特征的设定各不相同，有些甚至拥有思考能力和感情，而根据游戏的进行，怪物也将发生改变，让玩家获得更多乐趣。

3位 PS3 动作冒险 恶魔猎人4



前回3位,本次计票449。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

在本作主角尼禄所在的魔剑教团，剑是最受尊敬的武器（难道西方也有“剑是百兵之祖”一说？），而枪则被视为低贱的东西，在教团内只有尼禄才使用枪。之前公布的女性角色Kyrie是在Fortuna成长的性格温和的女性，她的哥哥是教团骑士的团长，她自己则是在“魔剑祭”这个大节日担任歌手。

4位 NDS 动作角色扮演 DQ9·星空的守望者



前回4位,本次计票432。

■SQUARE・ENIX ■2007年内 ■价格未定

在DQ9的发表会上，系列的曲作者すぎやまこういち登场，表示“到死为止都要为《勇者斗恶龙》作曲”。另外作为DQ FANS的代表，出演过系列电视广告的日本著名组合SMAP成员草剪刚也出现在现场，他表示“从小学开始就十分喜欢《勇者斗恶龙》，能够与制作人员们相会感到十分的激动！最喜欢游戏！”

5位 PS3 动作谍报 MGS4·爱国者之铳



前回5位,本次计票428。

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

游戏发生在战场，但不是简单的战场，而是不断发生变化的局势。这样玩家将感受到紧张的气氛，同时会让玩家体验心理优势。因为对手不是AI军队，而是会像真人一样反应的军队。如果玩家做了一些影响对方心理的事情，这样玩家会具有一定心理优势。这些都将会是在MGS5中新增加的心理战术。

6位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■发售日未定 ■7329日元

目前未知仍然没有关于本作的最新消息，厂商也没有再次公布准确的游戏发售日，虽然NDS上的《超级机器人大战W》已发售，不过对只有PS2的机战迷来说仍然需要漫长的等待。

前回6位 本次计票 396



7位 PS2 动作过关 大蛇无双

■KOEI ■2007.3.21 ■7140日元

本作中收录了无双系列70余名武将，开战前玩家需要选择3名武将出阵，战斗中可以随时通过L2或是R2键切换控制的角色，被换下场的武将体力以及无双槽都会慢慢恢复。

前回13位 本次计票 387



8位 PS3 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■2006年冬 ■价格未定

制作人竹内曾表示，开发本作的核心人员包括了当年许多开发1代的人员。也许在暗示此作的男主角就是《生化危机1》中的男主角Chris Redfield，不过目前尚未有明确消息。

前回8位 本次计票 369



9位 XB360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007年 ■价格未定

开发团队表示，XBOX360强大的硬件机能为光环系列的最后一部作品带来包括高动态范围渲染、自屏蔽以及基于GPU的粒子系统在内的多种图像特效，本作非常值得期待。

前回7位 本次计票 344



10位 NDS 角色扮演 FF12・亡灵之翼

■SQUARE・ENIX ■2007.4.26 ■5040日元

《最终幻想12・亡灵之翼》开发初期，作为VAAN伙伴的カイツ、トマジ、フイロ还没有名字的时候分别被称作マーシュ、ミュート、リッツ（而这些名字都是FFTA之中的重要人物）。

前回12位 本次计票 327



11位 PSP 战略模拟 FF战略版・狮子战争

■SQUARE・ENIX ■2006.5.10 ■5040日元

游戏中将针对PSP的携带性，加入可透过Wi-Fi无线网路Ad-hoc模式进行连线对战的新游戏模式。在对战模式中，玩家们可以彼此对阵，选择战场、决定战斗规则等。

前回9位 本次计票 301



12位 PS2 角色扮演 王国之心2・最终混合版

■SQUARE・ENIX ■2007.3.29 ■7980日元

本作是以美版《王国之心2》为基础，并在原作的基础上增加了许多全新剧情和新角色开发而成的。而最终混合版中的《王国之心Re・记忆之链》则是GBA版的重制版。

新上榜 本次计票 287



13位 NDS 法庭冒险 逆转裁判4

■CAPCOM ■2007.4.12 ■5040日元

这次的限定版与其他的限定版略有不同，将额外赠送一款新的NDS用软件：《逆转裁判大辞典》，辞典将收录系列4款作品的全部资料、BGM与幕后花絮，内容非常丰富。

前回10位 本次计票 271

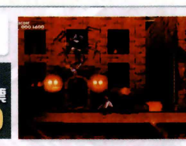


14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

本作是将1993年于PCE SCD平台上所推出的“血之轮回”重制，承袭了原作的故事剧情，游戏画面则采用3D绘图方式重新制作，并维持2D横向滚动条的传统玩法。

新上榜 本次计票 249



15位 NDS 动作角色扮演 最终幻想 水晶编史 命运之轮

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

游戏世界是一个被“苍之水晶”保护的和平安宁的世界，这里的两颗水晶分别是封印着邪恶之力的“封印之水晶”，以及拥有神圣力量的“神圣之水晶”。

前回15位 本次计票 234



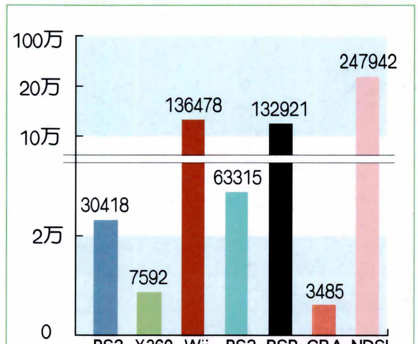
本期新上榜的两款游戏分别是PSP上的《恶魔城X年代记》和PS2上的《王国之心2・最终混合版+》，果然我国喜欢恶魔城的玩家数量还是相当多的；而这次的最终混合版KH2将GBA上的“记忆之链”完全重制。不过从之前的销量来看，KH2的人气已经没有当初1代的时候火了，不知这次的最终混合版销量会怎样。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期流行榜上榜的两款游戏分别是PSP上的《怪物猎人P2》和NDS上的《超级机器人大战W》，都是掌机上的新作。由于PSP上太久没有大作推出了，PSP玩家们可能都憋着一股劲儿，这次MHP2的推出时机可谓恰到好处，如果身旁的好友也有PSP的话，那么联机一起做任务的乐趣将会更多。55话的流程对NDS上的机战W来说也已经相当丰富了，再加上系列惯有的N周目继承设定，相信机战W又将谋杀掉FANS们的大量时间。下榜的两款游戏分别是“新鬼武者”和“圣剑4”。

1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:496
2	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:453
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:427
4	实况世界足球・胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:406
5	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:389
6	宿命传说 ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:381
7	龙珠Z爆发!NEO ■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:362
8	光明力量EXA ■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:344
9	最终幻想5A ■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:307
10	口袋妖怪・钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:298
11	狂野历险・第五先驱 ■PS2 ■SCE ■角色扮演 ■2006.12.14 ■7140日元	计票:283
12	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:269
13	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:251
14	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:240
15	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:223

【日本硬件双周销量统计】



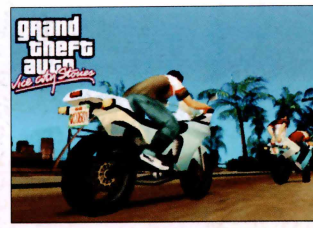
【榜评】这期日本市场硬件销量方面，比较值得注意的一个亮点应该就是PS3和PSP销量的提升了。前者是由于《高达无双》的发售，后者则是由于《怪物猎人P2》的发售，这两款软件的热卖同时也促进了对应主机销量的明显增加。MHP2发售当周，PSP的销量甚至超过了Wii，直追NDS，这种情况实在是非常难得。（本期统计时间：2007.2.19–2007.3.4）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.3.4–2007.3.10

排名	机种	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 价格
1位	X360	幽灵行动：尖峰战士2	厂商：UBISOFT 发售日：2007.3.8	类型：第一人称射击 价格：49.99英镑
2位	PS2	最终幻想12	厂商：SQUARE・ENIX 发售日：2007.2.23	类型：角色扮演 价格：39.99英镑
3位	PSP	横行霸道・罪恶都市	厂商：ROCKSTAR 发售日：2006.10.20	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
4位	Wii	索尼克与神秘戒指	厂商：SEGA 发售日：2007.3.3	类型：动作游戏 价格：39.99英镑
5位	X360	除暴战警	厂商：微软 发售日：2007.2.23	类型：动作射击 价格：44.99英镑
6位	PS2	FIFA 07	厂商：EA 发售日：2006.9.21	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
7位	PS2	实况世界足球・胜利十一人10	厂商：KONAMI 发售日：2006.10.27	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
8位	NDS	脑锻炼达人	厂商：任天堂 发售日：2006.1.9	类型：益智游戏 价格：19.99英镑
9位	PS2	幽灵骑士	厂商：2K GAMES 发售日：2007.2.16	类型：动作冒险 价格：29.99英镑
10位	X360	使命召唤3	厂商：ACTIVISION 发售日：2006.11.7	类型：第一人称射击 价格：49.99英镑

【榜评】本期英国游戏排行榜的第一位被育碧新出的《幽灵行动：尖峰战士2》夺得，前作的市场反响就不错，甚至还得到了英国电影和电视艺术学院给予的极高奖励。作为一款第一人称射击游戏，类型本身就比较受欧美玩家们的欢迎，再加上育碧出品的游戏质量一贯不错，因此能够取得这个成绩也就在情理之中了。欧版的《最终幻想12》发售后也得到了相当数量玩家们的支持，在排行榜上的名次仅低于“尖峰战士2”。



↑虽然是复刻自PS2版的游戏，不过横行霸道到什么时候人气都是很高的。

日本家用机软件双周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.2.19–2007.3.4

排名	游戏	销量
1位	PSP 怪物猎人P2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.2.22 ■5229日元	销量 843132
2位	PS3 高达无双 ■BAMDAO NAMCO GAME ■动作过关 ■2007.3.1 ■7800日元	销量 170725
3位	NDS 超级机器人大战W ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	销量 139311
4位	Wii 火炎纹章・晓之女神 ■任天堂 ■战略模拟 ■2007.2.22 ■6800日元	销量 93359
5位	PS2 秋蝉鸣泣之时 ■ALCHEMIST ■冒险游戏 ■2007.2.22 ■7329日元	销量 91002
6位	Wii Wii Sports ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 86692
7位	NDS 雷顿教授与不可思议的小镇 ■LEVEL5 ■冒险解谜 ■2007.2.15 ■4800日元	销量 83936
8位	NDS 勇者斗恶龙怪兽篇JOKERS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元	销量 67743
9位	Wii Wii的初体验 ■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 67513
10位	NDS 模拟城市 ■EA ■模拟游戏 ■2007.2.22 ■4800日元	销量 65826

【榜评】本期游戏销量冠军被PSP上的《怪物猎人P2》以双周八十四万多份的销量当仁不让地夺得了第一名，本作首周销量就突破了七十万份，这个成绩可以说是系列作品中最好的一次——不论是家用机版还是掌机版，隔壁的掌机迷编辑部那边现在天天都能看见一帮人在联机做任务，可以说是热火朝天的很。PS3上的《高达无双》的销量也非常不错，应该是自PS3发售以来销量最高的一款PS3游戏了。

■本期中国电玩榜奖品

（随机获取任意一款）





老牌漫画英雄焕发青春 年度大片引爆蜘蛛侠热潮

游戏版《蜘蛛侠3》仍然由来自美国加利福尼亚州的Treyarch公司开发。此前，他们已经负责开发了本系列的前两部作品以及由漫画改编的《终极蜘蛛侠》，证明了自己在这个题材上有一定的制作实力，也得到了玩家们的认可。



PS3	本刊译名：蜘蛛侠3			TEEN
	ACTIVISION	59.99美元	2007.5.4	
动作	蓝光光碟	美版	1人	记忆容量未定

和以往的几部作品一样，游戏版的《蜘蛛侠3》在改编电影剧情的基础上也加入了一些原创的情节和其它要素。电影中两个主要的反派：沙人和绿恶魔二世都会在游戏中与蜘蛛侠大打出手，而毒液是否会在游戏中出现则暂时还没有确认——在电影中，它直到临近尾声才登场，关于它的故事也并没有完结，很显然是为第四集留下了伏笔。而在电影中没有出现的反派角色“蝎子”则会在游戏的后半部分上场，给蜘蛛侠带来更大的挑战。除了主线剧情之外，游戏中也设计了众多的支线任务，让“人们的好邻居”蜘蛛侠继续履行除暴安良的职责！ □文/苻莱



来自太空的邪恶服装 内心深处最大挑战

对于那套来自外星的邪恶黑色蜘蛛衣，游戏中也有重点表现。当蜘蛛侠穿着这套服装的时候，他变得更有攻击性，可以对敌人造成更大的伤害。蜘蛛侠所拥有的特殊能力“蜘蛛感觉”，在身着黑衣的时候性能也会改变。

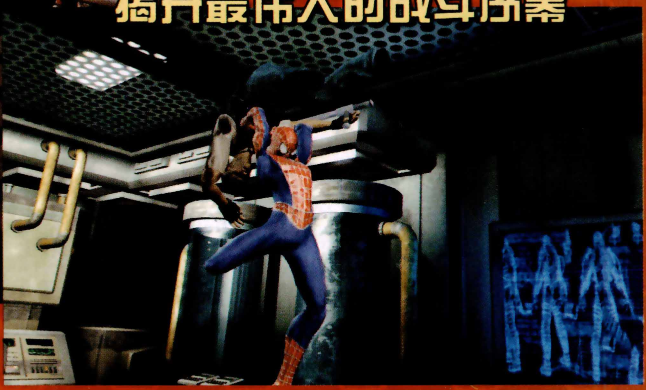
每个英雄都要做出选择 与黑暗抗争或是被它吞没





←↑客观而言，游戏版《蜘蛛侠》的前两作画面并不算出众，甚至有些落后于时代。这比起电影中那些让人眼花缭乱的特技效果来，实在难以让人满意。不过作为系列中进军次世代的第一作，《蜘蛛侠3》应该会有更好的表现。

三大恐怖魔头集体出动 揭开最伟大的战斗序幕



↑电影《蜘蛛侠》由香港著名武术指导林迪安担任动作设计，在他的指导下，蜘蛛侠的动作显得十分潇洒，得到了影迷们的一致好评。而游戏版《蜘蛛侠》最大的卖点就是再现游戏中那些流畅的动作，蜘蛛侠在城市中穿梭的身姿让人叹为观止，而运动轨迹也非常真实可信。

SPIDER-MAN3

©2007 ACTIVISION. All Rights Reserved

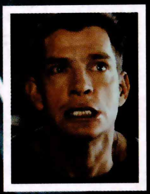


绿恶魔 Green Goblin



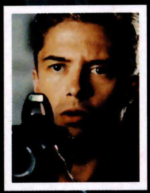
哈里·奥斯本原来是皮特·帕克最好的朋友，但同时也是“绿恶魔”诺曼·奥斯本的儿子。他一直把父亲的死归咎于蜘蛛侠，在发现皮特的真实身份后，化身为新一代“绿恶魔”的他会如何选择呢？

沙人 Sandman



弗林特·马科是一个罪犯，在逃脱追捕时他误入分子粉碎机，与沙子融合成为了“沙人”。皮特在得知弗林特正是杀死自己叔父的真凶之后，发誓要将他绳之以法，但沙人是不会束手就擒的。

毒液 Venom



潦倒的记者艾迪·布罗克迫于生计编造了关于蜘蛛侠的假新闻来获取稿酬，却被皮特揭发丢掉了工作。绝望中的艾迪无意中捡到了从蜘蛛侠身上脱落的黑色战衣，就此变为蜘蛛侠最可怕的敌人。

传奇。

发掘主角的黑暗面似乎已成为潮流
无论哈里·波特，还是X战警，或者蝙蝠侠
但《蜘蛛侠3》会证明
自己绝对不会是一个模仿者！

在今年将要上映的电影大片之中，《蜘蛛侠3》毫无疑问是最受关注的一部。前两集所获得的巨大成功，已经为这个系列积攒了足够高的口碑和人气。而编剧也打铁趁热地将绿恶魔二世、沙人和毒液三大敌人推上屏幕，与蜘蛛侠展开一场史诗般的大战。以如此豪华的阵容作为保证，想必《蜘蛛侠3》再创票房纪录绝非难事。

其实在这三个敌人之外，蜘蛛侠在这一集里还将面对一个最危险的对手：那就是他自己内心的黑暗面。一身神秘的黑色“蜘蛛衣”，给他带来了更强的力量，同时也吸引了他逐渐走向邪恶——看过漫画原著的人也许已经知道这件衣服的来龙去脉，而对此不甚了解的人也大可以等到电影上映之后再去解开谜团，笔者在此就不做“剧透”了。接下来，还是让我们看看在Activision即将推出的同名游戏中，蜘蛛侠又将会给我们演绎什么样的精彩吧！

10年造就高尔夫经典传奇 10岁生日挑战更高领域

PS3发售之初，好游戏的推出非常关键。《大众高尔夫5》算是比较重量级的作品，我们也特别对该游戏的两位制作人村守将志和池尻大作进行了专访。

——“正规打法”带来的感觉是否与以往的《大众高尔夫》完全不同？

村守■这就好像新食品的开发，要不断试尝，找到最佳口味一样。为了抓住现在游戏中的这种感觉，我们用模拟球棒进行了无数次尝试，要做到凭借按键的时机将击球感完全掌握在玩家手中，几乎经过了大约一年的实验。

——本作对有测试器的打法方面进行了突破，是不是以前就有这样的想法呢？

村守■是的，很适应，也很亲切，即使失败了也可以从新开始。在海外，这种改革倾向相当强，日本却依然非常地保守，要像海外“变化而具有价值”的游戏那样，超越日本这个界限，向国际接轨。这也是在从PS2游戏向PS3游戏过渡中，抓住时机进行转变的一项重要内容。

——在正规打法中，是不是一杆进洞的重要性大大增加了？

村守■是的，每次击打都有不确定性，心里一定会忐忑不安。

池尻■与真正的高尔夫很像。“好的，击中了！飞得更高一点吧！”心里这样想的同时，球却在脚边落下。

村守■因此在游戏中你要好好盯着球，以往的《大众高尔夫》在击球之后，画面一跳，球就没有了。这次球的飞行线路相当明显，跟真的高尔夫一样了。一切都是由玩家掌握，投入感也更高，例如心里想着“不要歪，不要歪”，结果手一动球还是歪了。

——你们决定推出免费提供下载体验版的理由是什么？

池尻■作为原定目标，本作决定在今夏发售。但是，作为特意在新主机上推出的游戏，无论如何想做一些新鲜的尝试，另外，我们也想通过各种途径听取玩家的声音。如果在稍晚些的3月末让玩家体验的话，4月就发售游戏，吸收玩家意见的时间会略显不够。“用试玩版来进行宣传”、“吸取意见做出更好的游戏”两方面的想法都有。能不能改变游戏系统是另外一回事，总之，相信玩家的意见中，既有令我们高兴的部分，也有令我们不安的部分。

——关于试玩版您还有什么想说的吗？

村守■希望玩家在体验了决定最终调整方向的试玩版以后，能够提出宝贵的意见。我们会在这些意见之下完成游戏的最终形态，得到让玩家们满意的结果，这对我们来说是很好的听取玩家意见的机会。所以，请大家一定要好好体验一下这款最新的作品，让我们共同来完成这款次世代的《大众高尔夫》吧。



→本作的细节做得非常好，包括周围人的动作表情还有景物。

无法抗拒的魅力 既真实而且华丽

大魄力视角通透展现



←大家以前看过这么有魄力的高尔夫球吗？现实中更不太可能捕捉到这种画面了，本作则每时每刻都让你热血沸腾。



经过了10年的进化，今日终于精彩呈现
借助PS3机能，将高尔夫球场的景物完全逼真再现
人物造型风格保留系列原有特色
超乎想象力的华丽击球
更富于真实感的挥杆打击系统
一杆进洞！亲自体会高尔夫达人的成长历程
网络联机功能大幅强化，次世代要素满载
试玩版免费下载体验，玩家可自主选择
各方面系统完善，游戏性巨幅提高
角色个性化设定，玩家投入感空前高涨
在蓝天绿地之间自由挥杆，体验运动并享受自然
超越自我，挑战极限
一切都掌握在玩家自己的手中
《大众高尔夫5》，精彩即将为您呈现

みんなのGOLF 5
EVERYBODY'S GOLF

PS3	本刊译名：大众高尔夫5			CERO 審査予定
	SCE	价格未定	7月预定	
体育竞技	BD-ROM	日版	人数未定	容量未定

全民运动高尔夫游戏《大众高尔夫》系列的最新作终于快要和大家见面了！这次SCE宣布可以免费下载体验版进行试玩，这令无数期待已久的玩家终于可以先睹为快。想要试玩该游戏的玩家需到PS专卖店设置的“PS TV”索取，或从PS Network进行下载，并可从PS Store上取得影像等资料。中国的玩家同样可以抢先玩到这款作品！

系列十年历程，

©2007 Sony Computer Entertainment Inc.



这一系列的人设一贯以卡通形象为主。本作登陆到PS3之后，画面质量有了大幅的提升，周围的景物几乎都可以乱真了。不过人物的设定并没有多大改变，依然是四头身的可爱造型。

延续卡通可爱造型 青春的挥杆在次世代上演!!

CHECK 十周年作品力求攀登仿真最高境界 正规打法系统仿佛亲临游戏现场

本作加入了全新的系统“正规打法”，将以往以计量表来决定打击力道与准度的方式，改为以选手举杆的高度来决定力道、以高尔夫球为中心的白色圆圈来决定打击准度，提供给玩家更直观的操作。另外，在推杆模式下如果距离球洞5公尺以内，还会出现提示轨迹。











用更为直观的操作一杆进洞吧！系列最真实的系统诞生！

风景如画的场地 多种视角通透展现

相信大家自己也都看见了，本作的画面与以往相比有了天翻地覆的变化。精致程度完全称得上是次世代的水准，而且为了展现这些美景，游戏中也提供了多变的视角来配合展现。例如在一轮比赛当中，会出现类似电视转播时小画面一样的图像，完美质量的景色将呈现在你眼中，并且风景会随着时间的进行而改变。另外，本作在画面的魄力上也下了些功夫，例如追随高尔夫球运行的视角就非常有冲击力。

挑战感官预测能力 正规打法入门指南

新追加的“正规打法”与以往不同的是没有辅助的测试器，完全靠球杆的挥舞幅度来决定力量的大小。在之后出现的白色光圈的最小状态时按圆圈键，就会进行完美的击打，练习几次就能掌握技巧。具体方法就是：在主角准备好的状态下，按圆圈键开始挥杆，这时来决定力度。决定力度后，白色光圈向中央集中。在白色光圈变小到可以击打状态时，可以通过球周围的红线判断，很容易辨认。短打球只靠力度来决定。会有5米以内的轨迹表示，帮助你进行击球。当然，如果玩家对此还不是很适应的话，进行游戏之前，也可以选择带有辅助测试器的“以往打法”。



→别看人物是卡通形象，但逼真程度就像是真人在打球一样。

在大自然放松挥杆 尽情体验休闲乐趣





目指高尔夫达人 让老鹰球成为绝技吧

←由于操作的复杂程度提高，因此玩家的水平也会拉开差距，努力成为高手吧！

造就出大众最喜爱的GOLF运动。





「我并不是失败的作品，我也是真正的洛克人。」

洛克人·人物造型A



「请不要擅自决定，这是我的人生我的故事。」

洛克人·人物造型A



古莱伊

14岁·男

在某个研究所中冷冻睡眠状态的少年。被卷入战争因此觉醒，但却没有任何记忆。被认为是失败作遭到“潘多拉”袭击。

准备就绪!!

阿修

15岁·女

身手不凡的猎人，接受统治世界的联合政府的委托，追查违法盗窃组织。视金钱如粪土，正义感极强，从不接受违法的委托。

变身出发!!

双主人公系统 变身洛克人重出江湖！



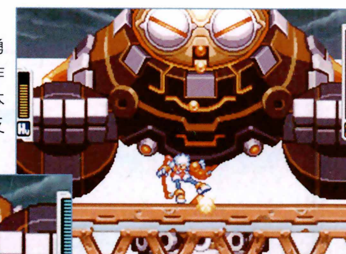
CAPCOM公司公开了《洛克人》系列20周年纪念作品的第二弹《洛克人ZX 降临》，本作是于2006年7月发售的NDS游戏《洛克人ZX》的续作，发售日和售价尚未确定。

本作的舞台是《洛克人ZX》的数年后，科技高度发达的未来世界，人类和人类创造的机械生命体之间终于结束了漫长无边的战争，开始探求共存之路。在大战后设立了联合政府“莱基奥兹”，联合政府对全世界进行统治，并且制定了“允许人类获得与机械生命体一样的机械身体，机械生命体可以拥有与人类同样寿命”的法律。

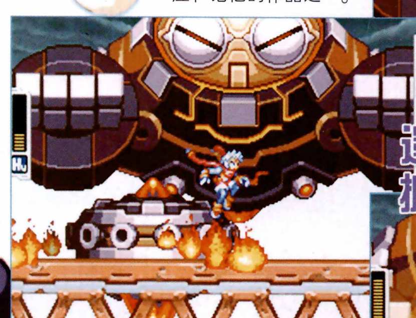
数百年后，在世界中所遗留下来的遗迹中存在着生化的机械生命体，虽然遗迹中危机四伏但是却埋藏着由战争而生的众多宝藏，因此这里成为猎人们探求财富的最佳场所，但是人们似乎已经遗忘这些宝藏曾是数百年前危险的“战争道具”。而本作的女主人公则是非常正义的女性，她专门负责逮捕违法的猎人，从不接受任何违法任务。



□文/雪飞



→在遗迹中洛克人奋勇前进，人物的全部动作都得到了真实表现。本款作品也是锻炼玩家反应和记忆的作品之一。



↑变身前的洛克人一跃而起，但高度远不如变身之后。

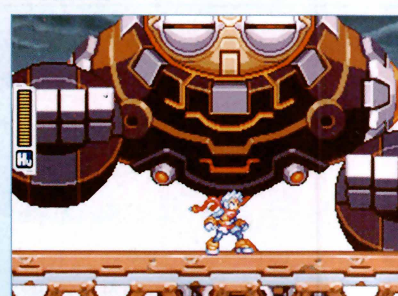
遗迹深埋宝藏 掀起探险浪潮



←洛克人使用手中的枪械向面前的敌人发起攻击。



上天入地下海 全能洛克人登上



→高高跳起躲避了敌人的攻击,绕到敌人身后确保安全后，再给予猛烈的还击。

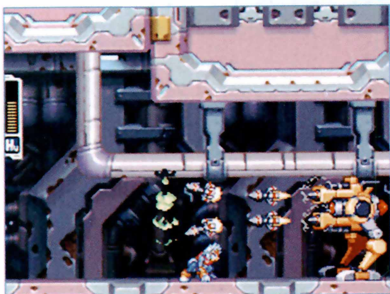
NDS	本刊译名：洛克人ZX降临				CERO 審査予定
	CAPCOM	价格未定	2007年预定		
动作冒险	卡带	日版	人数未定	容量未定	

掌机新作品!!

©CAPCOM CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.

变身之前一样潇洒

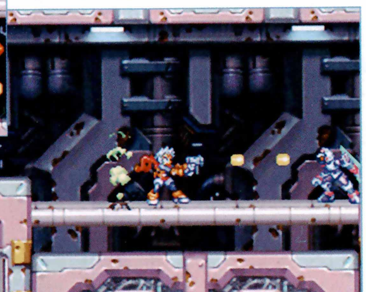
变身以后的主人公神勇无敌，但变身前的主人公也并非软弱之辈，一样可以进行战斗。在这里为大家介绍一下蹲步和跳跃等洛克人变身前的动作，在本作中主人公在变身状态下也可以发动攻击，而这也是本作增添的新要素。变身前的动作与变身后的动作大不相同，为主人公的战斗增添了变化性，也会影响到玩家的游戏，玩家在变身以前必须作出正确判断，才能顺利通关。

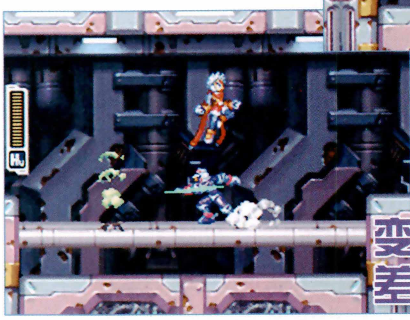


↑利用蹲下步行是回避敌人攻击的一大手段，灵活运用对玩家通关有很大的帮助，配合上变身前的手枪攻击，玩家可以攻击回避两不耽误。

就算不再变身 一样可以战斗！

↓变身前的主人公使用手枪向敌人发起攻击,不过目前主人公的攻击力还是未知。





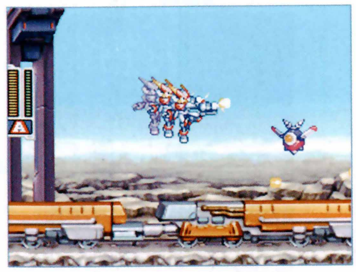
←本作的新要素强化了主人公的能力，不用再像以前那样必须在变身后的状态下进行战斗，在两个状态下的战斗大不相同，变身前也拥有各种独特的动作。

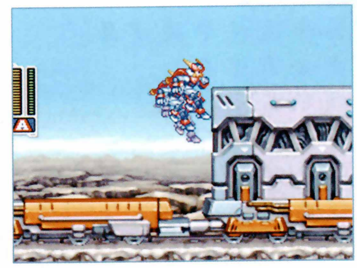
变身前后的能力 差异天壤之别

变身以后帅气逼人

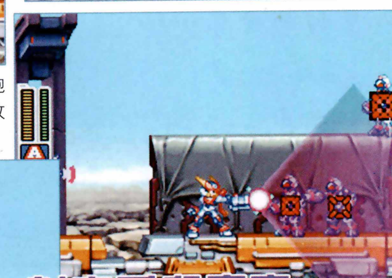
主人公在变身以后，攻击更为丰富多彩，动作得到强化使主人公也更为强悍。除了攻击以外，主人公的全部普通动作都得到大幅强化，比如说飞行的距离大幅增强，高高的墙壁也可以轻松地一跃而上，变身前后的区别一目了然。玩家要勤加练习，才能熟练掌握主人公的动作，更必须对主人公变身前后动作的差别了如指掌，才能轻松地打穿游戏，成为本作的达人。

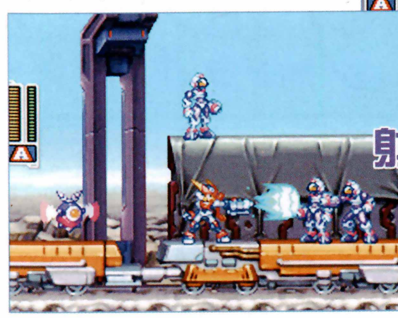
→本作与前作一样，根据装备物品的不同，主人公的能力也会发生变化。





↑→将范围内的敌人全部锁定,然后用一炮全部解决。这样的设定可以让玩家同时攻击多个敌人,大大减轻了玩家的战斗难度。





射击手段丰富 轻松歼灭来犯之敌

←蓄力射击可以贯穿敌人的身体击飞敌人，是强力的攻击手段。但蓄力攻击前，玩家需要时间积攒力量。

大战过后已经数年…… 故事并未结束洛克人再度出场

洛克人系列中初次登场女性主人公的作品是《洛克人ZX》，可惜男女主人公只是有性别上的差异，剧情和性能没有什么差别。本作改进了这一系统，玩家可以使用男女两位角色进行游戏，并且有各自的剧本，这种设定让玩家有了更多的选择，使游戏剧情更为丰富。

神秘的人物新造型

右边图片中的洛克人与本次介绍中的洛克人人物造型A有很大的差别，身上的金属装备也与洛克人造型A完全不同，也许这也是洛克人变身以后的形态之一，在这种状态下的洛克人招式独特。



↑变身的洛克人仿佛雷电一般从空而下。

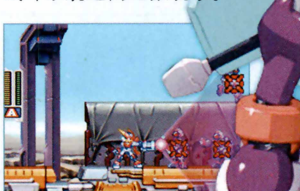
不可思议的金属

违法的猎人们从遗迹中挖掘出的神秘金属，主人公们可以装备它进行战斗。



洛克人成长旅程

洛克人系列不但是厂商的招牌作品，也是影响一代动作游戏的作品。这一系列以超高难度和洛克人变身的战斗系统迷倒无数玩家。



阿修的冒险传说

追逐空运金属模型A违法猎人的阿修,遇到了与自己目的相同的普洛梅绨。可惜他并不友善，而是表现出了强烈的敌意。被普洛梅绨称为杂鱼的阿修愤怒异常不能忍耐，立即与同伴们一起向普洛梅绨发起挑战。可惜的是阿修和同伴们惨败敌手，"死神"确实名不虚传，连能力超众的阿修都被他从空中抛下……



普洛梅绨
年龄不详·男

与潘多拉一起行动，阿修篇中的重要人物，拥有强大的力量,被猎人们称为"死神"，目前还不知道他的真实动机。

古莱伊的战斗旅程

突然出现在研究室中冷冻沉睡的少年面前的潘多拉，告诉少年他的名字叫"古莱伊"，并因少年是失败作品而出手，当场被击倒的古莱伊能否逃出魔爪。潘多拉与普洛梅绨一起行动，因为能力强大被猎人们尊称为"魔女"。



尤格朵拉
年龄不详·女

古莱伊篇的重要人物。被冒险投机的猎人们称为"魔女",与阿修篇登场的普洛梅绨共同行动,其他一切都是未知。

热血洛克人挑战高难度!!

肖邦卧病床
看到最后的梦中世界
梦中世界与现实完全不同
病人都得到魔法的力量
肖邦也不例外
光芒四射的宝石引导少女的命运
为了搭救少女
与命运抗争的少年
少女与少年
顺从与反抗
梦想与现实
完全相反的两个世界
悄然融合一体
命运的齿轮悄悄开始转动
梦幻的世界……



→在梦境的世界中，肖邦遇到了同样濒临死亡的少女波尔卡，她也同样会使用魔法。

出发前夕天降暴雨!

↓波尔卡与肖邦相见之后决定踏上旅途，天降暴雨似乎在暗示着旅途的艰辛。



↑肖邦梦境中的世界的城市跟现实世界中完全相同，人们的生活也基本相同，不过贫富差异过大。

画面诗情画意 人物造型完美无瑕!



←在这个小村是碧绿的世界。

Trusty Bell™ ～ショパンの夢～

X360	本刊译名:信赖铃音・肖邦之梦			CERO
	BANDAINAMCO	7329日元	2007年6月14日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

《信赖铃音・肖邦之梦》是一款诗情画意美丽华丽的游戏作品。近日官方又陆续公布了本作的更多游戏画面，精致可爱的角色设定和美仑美奂的游戏风格让人不知不觉地陶醉其中。这款传统的日系角色扮演作品，能否帮助XBOX360打入日本市场，使玩家对本作更为关注。

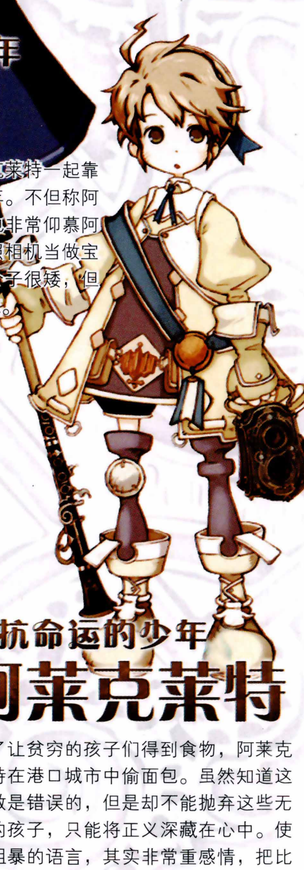
音乐家肖邦在临死前三小时进入梦境，肖邦在童话般的梦幻世界遇到了身患绝症的少女波尔卡以及为了拯救波尔卡而奋战的少年阿莱克莱特，从此肖邦与他们一起开始了奇妙的冒险。虽然故事以梦幻世界为中心，但故事在现实世界中也同时进行，看护肖邦者的对话似乎对故事也有影响。

本作的游戏制作人是制作过传说系列的名制作人野口伸二，另外还专门聘请了著名的钢琴演奏家斯坦尼斯拉夫・布宁在游戏中演奏了肖邦创作的多首名曲。 □文/雪飞



梦境世界的旅行者 肖邦

1810年诞生于波兰。刚满十四岁妹妹去世，使肖邦的内心受到了巨大的创伤。也许是因为这个缘故，肖邦在梦境中的世界，遇到了十四岁身患绝症的少女波尔卡，虽然自己明白眼前的世界是自己的梦境，但肖邦依然陷入其中不能自拔。



纯真无瑕的少年 比特

生活在港口城市，与阿莱克莱特一起靠偷面包维持生计的纯真少年。不但称阿莱克莱特为兄长，内心中也非常仰慕阿莱克莱特。把父亲留下的照相机当做宝物寸步不离，由于年纪小个子很矮，但性格开朗，与大家平等交流。



面对惨淡人生的少女 波尔卡

生活在港口城市不远处的小山村，与母亲相依为命的少女。以卖从花封药花中提取的药物为生，但是最近盛行更为便宜的矿封药，因此几乎失去了生活来源。因为在这个世界中会使用魔法就是死期将近的象征，大家都对她避而远之……







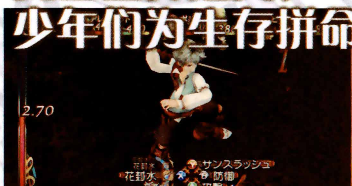
↑波尔卡与母亲以销售花封药为生，因出现更便宜的药品，一家生活陷入危机。



对抗命运的少年 阿莱克莱特

为了让贫穷的孩子们得到食物，阿莱克莱特在港口城市中偷面包。虽然知道这样做是错误的，但是却不能抛弃这些无助的孩子，只能将正义深藏在心中。使用粗暴的语言，其实非常重感情，把比特当做是自己的亲弟弟。

贫富差异过大，少年们为生存拚命奋斗。









©2006 NBGI

抗争命运除了战斗别无他法
战斗始于队伍出发前

本作不但题材和世界观独树一帜，战斗系统也是独创的特殊系统。将动作冒险游戏中的高自由度和爽快感与回合制战略游戏的战略性完美融合，创造出本作的独特游戏方式“分时战斗系统”。本作还采用了大量从未在角色扮演游戏中出现的新要素，比如说向阳和背光的不同条件下，必杀技和怪物的外表都会发生变化的“光与暗的系统”。本作的战斗最多可以出场三人，玩家在每回合内都能自由地控制角色进行移动和攻击。

在玩家控制的主人公在野外场景移动时，怪物已经配置完毕，一旦玩家接触到它们就会自动进入战斗画面。由于地形因素对战斗会有很大的影响，进入不同的场所，玩家必须选择合适的配置。因此可以说本作的战斗开始在进入战场前，此外，地图上的怪物全部可见。

光与暗的必杀技

在这个世界中“光与暗”有着重要的意义，并且与主人公的必杀技有很大关系。面向阳光使用必杀技时被称为“光”，背对阳光时使用必杀技被称为“暗”，针对敌人各自的弱点，玩家要认真选择自己发动必杀技的种类。



→面对凶悍的怪物，主人公发出了强力必杀技。

怪物外表与能力的变化

光与暗对怪物也有很强的影响，根据怪物的位置背光和向阳的不同，怪物的外表和能力也会发生变化。其中还有一些怪物的外表会发生非常巨大的改变。玩家在战斗中看到怪物的变化，应该尽量占据对怪物不利的位置，因为主人公的影子也在游戏中影响怪物，因此玩家还要注意到光源的位置。

→主人公手里的大剑可以积蓄太阳的能量，一击之后引发华丽的大爆炸，并且该攻击为范围攻击。



回合制与即时制的融合



↑命中怪物以后，蕴涵在枪弹中的黑暗力量完全释放，引起了大爆炸。

本款作品的战斗系统“分时战斗系统”是融合了回合制和即时制战斗系统的独创系统。简单说来，就是敌我双方的成员按行动速度顺序行动。每名行动可能的主人公都有自己的可行动时间，在这段时间内该名主人公可以进行动作。移动、攻击、必杀技需要消耗的时间各不相同，因此玩家必须在行动前仔细计算必要时间再下达正确的指令，尽量避免那些无用的行动。敌人行动时可选择防御怪物的攻击，因此在怪物行动时玩家并不只是等待。

主人公的个性必杀

在游戏中每名主人公的必杀技都不相同，比如说在向阳时波尔卡可以使用回复系的必杀技，如果这个回复技是范围技，玩家要尽量躲避黑暗靠近同伴，还要注意到己方成员的站位。而波尔卡的暗必杀技则是挥舞手中的花伞，向敌人寄宿着黑暗之力的枪弹。



←寄生在椰子树上的巨大怪物发生变化，它使用的必杀技也更为强力。



游戏画面之外的秘密
全部网罗一并揭露

选择以肖邦为题材的理由？

——首先请问一下选择肖邦的理由。

初芝■最初是在2000年在电视中看到肖邦音乐的演奏会，觉得非常感动。因此对肖邦这样一流的钢琴家产生了浓厚的兴趣，随后立即开始调查他，原来他有着英年早逝命运的奇特人物，并随着调查而越来越陷入肖邦的世界。

野口■也就是说从2000年就有了想法。

初芝■虽然肖邦的名曲非常多，但是有不少人并不知道肖邦创作的古典名曲，我们也想通过游戏的旋律使之广为流传。

——为什么要选择角色扮演的游戏类型？

初芝■确实因为一直在制作角色扮演游戏，最擅长的也是角色扮演游戏。但为了表现出作品的故事性，最为适合的游戏类型还是角色扮演，从玩家的反馈信息来看，最吸引玩家的也是角色扮演游戏。

——负责演奏的斯坦尼斯拉夫·布宁也是世界知名的音乐家啊！

初芝■关于演奏者最初有很多人选，不过选择布宁先生有很大成分是出于个人喜好。

野口■老实讲最初我们觉得请布宁先生负责演奏很难，因为他是世界著名的音乐家，而且古典音乐与游戏一直就没有什么关系。抱着这种想法，我们开始进行尝试，幸运的是布宁先生对此邀请很有兴趣，最终答应负责演奏。

肖邦是重要人物,主人公是谁？

——故事的中心是肖邦的梦境世界，游戏中也是现实也是按梦想发展吗？

初芝■这个可是秘密！因为非常忠于史实，因此多半不会出现肖邦起死回生的奇迹。肖邦的出生地、妹妹的去世等也是基于史实之上，在现实世界沉睡肖邦周围的人也都是历史的忠实再现。

野口■不过因为肖邦的生涯中充满谜团，也许有些地方并不能完全再现，不过这样充满谜团的人物，作为游戏的题材也很有意思。

——目前只介绍了四名主人公，玩家扮演的是谁呢？

野口■具体说谁是主人公也很难，肖邦是游戏中的关键人物；起象征意义的波尔卡担任故事的主题；而阿莱克莱特则是带领同伴进行冒险的领袖，可以说他也是主人公。当然玩家对他们的身世一定会有自己的定位。

初芝■可以认为三个人都是主人公，根据玩家对游戏的追求不同，把谁当做主人公也不一样。从这点上来说，本作也是前所未有的游戏。

——实际游戏时玩家可以操作的是谁呢？

野口■从操作上看应该是阿莱克莱特，在野外场景前进时，玩家看到的也是阿莱克莱特。

——因为本作的战斗中只能出场三人，在移动时只能移动三人吗？还是可以从多人中选择三人参加战斗？

初芝■在战斗中确实只能出场三人，但是在平时行动时却绝对不只是三人。

野口■少说也得是参战人员的两倍，随着故事的展开而逐渐加入到队伍中。

美丽世界以中世纪景观为基础

——本作的游戏画面也是XBOX360主机上前所未有，而且在游戏中几乎感觉不出读盘时间，这让玩家大为感动。看来已经能最大限度发挥出XBOX360的强大机能了！

初芝■是非常努力啊，不过更是为机能的强大而开心。因为制作的非常轻松，觉得真是一个优秀的主机。

——画面风格是最初就决定了吗？

初芝■最初做了多种尝试。

野口■最初从多种画面材质中选择，最终决定了现在使用的风格。而且这种真实的风格中蕴涵了独特的世界观，因此不仅是国内玩家，北美玩家看到这样的画面也很兴奋。









BATTLE RACING IGNITED BURNOUT DOMINATOR

本作的副标题“Dominator”的字面意思是统治者，一辆汽车就能统治一条赛道吗？其实玩过这一系列的玩家应该都能理解EA此举想表达的意思，那就是利用自己的飙车技术称霸所有赛道，从而成为无视所有对手的“公路霸主”！

PS2	本刊译名：火爆狂飙 路霸		
	EA	39.99美元	2007年3月6日
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1-6人	112KB

心跳脉搏随着汽车引擎一起高速发动 无视规则释放自我满腔激情火爆飙车

《火爆狂飙5》在之前就公布过了，本次的《火爆狂飙 路霸》虽然在4代之后，然而并不能算作是正统系列，在国外也被玩家们戏称为“火爆狂飙4.5”。很让人纳闷的是，一款赛车游戏有必要出这种“外传”吗？这个“外传”的质量又怎么样呢？其实在玩过这款游戏之后，这些疑问和顾虑也就消失殆尽了。因为本作依然由EA旗下的Criterion Games工作室开发制作，系列第二作的原班人马保证了这款游戏的原汁原味。另外，与其它竞速游戏不同的是，《火爆狂飙》系列追求的是夸张震撼的碰撞效果和爽快的漂移手感，精美的画面固然会增色不少，然而并非是首要的元素。因此这次虽然登陆在PS2和PSP上，但丝毫不影响人们游戏的兴趣。如果不是第5代早就公布了的话，把本作当成是正统系列也没什么问题。

PS2巅峰的画面表现

PS2的机能可能在一两年前就已经被发掘透了，后期出现的一些好作品和初期的游戏比起来已经有了很大的改观。《火爆狂飙》系列的游戏画面在同类作品中一直属于上流水平，此次的《火爆狂飙 路霸》相比上一作的提高虽然不大，但也算是达到了PS2系列的巅峰。



本作画面的亮点主要是周围的景物，至于车身实在是很难再有多大的进步了。这款游戏的赛道设计很有想象力，往往将很多国家的建筑风格融为一体，呈现出一个富于异国交汇色彩的都市景色。

至于汽车的碰撞，本作好像在感官刺激上稍微收敛了一点儿。像前几作中动辄十几辆汽车撞在一起的大场面已经很少出现了，取而代之的是一切都和现实非常贴近。后面的汽车看到前面的事故也会自动闪躲，而不是一味地冲撞。虽然是贴近现实，但可能会让喜欢刺激的玩家稍感遗憾。

让人备加投入的音乐

音乐对于游戏来说，是烘托气氛的最重要元素，许多经典的作品也都有着经典的音乐。《火爆狂飙 路霸》的音乐就是如此，一出现标题画面便有随之而来的激情旋律，让人还没有进入游戏便已经开始热血沸腾了。

而在开始飙车的时候，周围伴随着节奏鲜明的摇滚乐，更是为赛车的过程增加了游戏动力。或许这些歌曲谈不上优美，甚至有可能很多人也不会去单独去欣赏这里面的音乐。但和激烈的游戏过程搭配起来以后，这些乐曲也都受游戏感染而富有吸引力，同时游戏也因为配乐而富有生机。这大概就是完美搭配的一个例子吧。不由得使我也回想起当初玩《山脊赛车4》时的感动。

保留一贯爽快的手感

《火爆狂飙 路霸》的操作手感继承了前作非常多，除了在转弯时要求力度掌握得更好之外，其余的部分都没有改变。该系列的前几作留给人印象较深的就是爽快的操作感，由于车辆都是高速行驶，同时路面交通状况也非常复杂，如果操作较难的话一定会影响游戏的流畅度。所以这一系列将操作方法简化到同类型游戏的最低点，同时又为其加入了适当增色的要素。例如加速装置。

以往作品中的加速装置，大都是按照蓄满能量然后释放的方式来呈现的。而在本作当中，一旦加速能量积蓄至最大，那么在释放的过程中按住R1键不放后马上就又会补充足能量。这样一来，只要技术够好，加速就可以持续不断，让整个游戏过程保持在风驰电掣的状态当中。

略显单调的游戏模式

可能游戏模式的单调是本作最像“外传”的地方了。游戏中的选项除了系统设定外，能让玩家游玩的就只有“世界巡回模式”、“纪录挑战模式”和“多人竞赛模式”了，大家可能发现前作中的“撞车模式”没有了，大概是因为没有太多的新意可以发掘，或者是其他的什么考虑。没有了这个模式也让人觉得稍微有些遗憾。

在“世界巡回模式”中，原来的各大洲挑战也变成了一个个小任务的测试。每一场比赛都有各自的规则和达成目标，有的是要求加速甩尾到一定的数量，有的是限时竞速，有的则是要与多辆汽车擦身而过等等。这些小任务的数量究竟一共有多少，现在还不太清楚，但作为游戏的主要模式肯定是不会让玩家轻易通过的。而且因为这些任务的难度并不算太大，所以一定是以数量取胜。

本作只在PS2和PSP上推出确实有些令人意外，这也不像EA的作风。估计这也是索尼和EA的私下协定吧，看来索尼是看中了这款游戏的素质和号召力，想为自己的阵营增强战斗力。我们以此也可以看出这款游戏的水平确实值得赞许。

A



【点评人/雪飞】PS2末期的好游戏掰着手指头都能算得过来，但这款游戏的推出却没想到也能挤到末期经典当中。因为知道它不是正统续作，而且还不是全平台，所以一开始并不认为它会有多好。但EA终归是一流的厂商，《火爆狂飙》也是赛车游戏的金字招牌，所以这款游戏的素质最终还是打动了我。本作的小任务众多，就像是补充前作用的“资料篇”，而最为火爆的“撞车模式”不知为什么取消了，有点遗憾。另外，个人感觉游戏的难度偏低，不过赛道的设计更棒了，风驰电掣于美景当中也算是一种享受吧。本作的缺憾就是游戏模式单调了一点。

B



【点评人/唯夜】虽然我的赛车游戏玩得不甚灵光，但对Burn Out系列一直是挺有好感的，其对速和力的独特诠释使人有相当畅快的释放，一款赛车游戏里竟宛若有了ACT般的力度感，给我十分惊艳的感觉。但有些遗憾的是，在这次号称Burnout 4.5的“外传”中，游戏对系列的灵魂概念“冲撞”的表现有些让步，或者说，缩水。不仅专门的撞车模式没有了，并且在竞速中的碰撞也欠缺了一些火爆和魄力，这些显然是要扣分的。但本作的手感不错，并且由于能量蓄积的方式做出了一些调整，操作出色的话可以做到全程加速，速度方面的表现更为强化。

B



【点评人/风林】为PS2末期还能有如此绝对独占的赛车大作推出（本作只有PS2和PSP版本），就值得鼓掌。游戏的整体素质依旧很高，如果不是很在意画面的话，跑出足够的爽快感是没有任何问题的。游戏中的任务足够多，绝对可以让喜欢追求速度和痴迷碰碰车的朋友一个一个的完成下去。不过，本作为PS2平台的独占推出，毫无疑问预示着正式第五代续篇将会有相当大程度的革新，《路霸》作为新作发售前的过渡作品，既稳定了玩家不去向其他暴力赛车游戏群体靠近，又维持住系列的广泛人气，而且为PS2推出，在销量上也有相当的保证。

A

《火爆狂飙 路霸》的最大改变就是将追求感官刺激变为注重考验玩家的驾驶技巧。

点评人 雪飞





聖剣伝説 HEROES of MANA

NDS	本刊译名：圣剑传说玛娜英雄			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007.3.8	
战略角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb

新类型挑战圣剑之路越走越宽 掌上平台的即时战略表演

本款作品刚一公布就让玩家吃了一惊，竟然从惯例的动作角色扮演毫无征兆地转换为即时战略。而最终幻想系列和勇者斗恶龙系列都给史艾盖上了角色扮演游戏王者的名头，在惊讶之后更多的玩家产生的是怀疑，怀疑圣剑这一动作角色扮演系列转型的尝试是否能够成功，是否标志着一个系列的终结。然而本作上市后，玩家的担心与疑问全部一扫而空，虽然本作存在一些缺陷，但确实是值得一玩的一款作品。这样的换型挑战值得鼓励，因为多种类型的转换可以满足各种玩家的需要，可以让那些本不喜欢动作游戏的玩家通过本款作品认识圣剑系列，对该系列产生浓厚的兴趣，也能让那些圣剑传说系列的FANS们换换脑子，进行多类型游戏的尝试。

在掌机上玩到即时战略游戏，放在以前是想都不敢想的神话，但是NDS主机却让这个神话成为现实。玩家可以利用主机触摸功能，把手中的触笔当做鼠标进行即时战斗。除了收获单位外，游戏中的基本战斗兵种分为四大类，四类间互相克制，玩家在即时的战斗中必须考虑到兵种克制的要素才能顺利地战胜敌人。除了这四大兵种外，还有一种特殊的战斗单位，这类战斗单位攻击方式特殊，并且与四个属性的兵种不存在相克关系，可以辅助主战兵种战斗，但却不能独自担当战斗主力。因此在战斗中讲究的是兵种配合，针对敌人合理排兵布阵才是取胜之道。为了配合剧情需要，玩家可以从十一名主人公中按战斗需要派遣角色参加战斗，这些主人公可以看成是魔兽争霸中的英雄，不但在剧情中地位重要，而且在战斗中还可以起到辅助的作用。每名主人公都有自己的独特战斗技能和待机技能，战斗技能可以为士兵回复体力，可以增强某一兵种的能力，待机技能则可以节约建筑所需资金，加快建筑建设速度，提升士兵召唤速度等。主人公的特技加上主人公的优秀战斗力，使他们成为必不可少的战斗单位。由于每关的地图都各有特点，玩家要考虑到在此地图战斗的主力兵种。因此在派遣主人公出场战斗时，玩家还要仔细考虑到人物特技是否与主力兵种配合。除了人物特技外，主人公们还可以通过装备精灵使用魔法，不但为战斗增添了变化性，选择装备精灵的主人公也为游戏增添了战略性。

游戏中的资源分为矿石和果实两种，矿石主要用来建造设施，果实主要用来招募士兵，而每个地图上的资源有限制，玩家必须合理地利用有限资源战胜对手。两种资源的设定与电脑上流行的即时战略游戏非常相似，喜爱即时战略游戏的玩家可以轻松上手。随着游戏的进行，玩家还可以因得到精灵之力建造祭坛，祭坛可以复活战斗不能的主人公，还可以召唤神兽全地图对敌人进行属性攻击，地图攻击虽然强悍，但是制造成本却颇高，而且在使用一次后，祭坛会自动消失。该如何取舍玩家需要认真考虑，绝不可能借助神兽的力量进行无赖攻击降低战斗的难度。

虽然本款作品是掌机上的作品，但战斗难度却不低。在一些地图中，不但会出现非常强悍的BOSS级敌人，敌人还会派遣克制我方兵种的士兵，有时敌人还会把骚扰我方收获单位当做是第一重要任务，因此玩家在战斗中一不小心就会进退两难，甚至会因为一时的疏忽而导致GAME OVER。



虽然本作优点很多，但也存在一些缺点，首先游戏的剧情比较俗套，又是为了一个莫名其妙的理由反派企图毁灭世界，正派得到神的力量，不惜牺牲亲人友人甘心背负骂名，为了所谓的正义战胜反派拯救世界。这样的剧情玩家看到的太多了，家用主机的精美画面还可以在一定程度上起到煽情的效果，而NDS掌机却因为机能之限，不能从画面表现出正派的魅力所在，因此在游戏中几乎可以无视剧情，玩家只能感受到游戏系统本身带来的乐趣。



在战斗中玩家可以将战力集中编成队伍，统一行动，但玩家一旦对其他单位下达命令，再想对刚才编成的队伍下达指令，则要重新编成。再加上各个单位前进中会互相挡路，当玩家返回重新编成队伍时，有不少队员已经绕路走到很远的地方。负责采集资源的收获单位在稍微狭窄一点的地区通过时，经常会互相阻挡，导致谁也不能通过，玩家必须亲自指挥才能疏通阻塞，大大影响了玩家的正常游戏。在战斗中，玩家锁定的攻击目标如果在移动状态，玩家派遣的攻击单位并不会跟随敌人一起移动，而是必须走到最初指定的攻击地点，之后再去追杀移动中的攻击目标，这样玩家在战斗中必须不断地下达攻击指令，玩家的士兵才能尽快地发动攻击。在多个部队的战斗中，玩家会被弄得手忙脚乱顾此失彼。虽然是掌机作品操作不能跟电脑相比，但是这样别扭的操作系统还是会让玩家失去耐心，提前放弃这款作品。

B



【点评人/小沛】本作可以说是非常有特色的一款作品，让玩家能在掌机上享受到即时战略游戏，可以说是一大突破。但是由于机能有限，在操作上不能完美，尤其是己方单位互相挡路，会让玩家觉得非常郁闷。虽然本作士兵分为七大类，每类兵种都有五六个级别差别，全部号称二十多种单位，但实际上真正有用的不过是每类中的高级单位。因为同类士兵间只有能力上的差别，最大招募上限为二十五个单位，因此在游戏的中后期，大家都有资本也愿意去多花费资源招募二十五个单位中的高级士兵，低级士兵完全没有用武之地，沦落为游戏中的鸡肋。

C



【点评人/唯夜】我既不认为即时战略类型适合出在非PC平台上，也不认为史艾能做好除了RPG类型以外的游戏--我知道这次的游戏不是其本社开发的，但你放心，就算是外包或者代理发行，他都不肯砸了自己这块“RPG以外苦手”的招牌的。凭着SE和圣剑的名号，本作会吸引一些人关注和好奇，但以我个人感受来说，游戏整体素质平平。兵种和地图的设计欠缺亮点，细节和平衡度的设置还值得商榷，此外编队系统和我方单位的寻路AI的极不完善，对于一款即时战略来讲实在是很要命的事情，玩家不少时候都被折腾得疲于奔命手忙脚乱。

C



【点评人/风林】如果参考首周销量两万本的成绩，那么你一定会把本作归为次等货。但实际上，“玛娜英雄”还是相当值得一玩的作品。画面音乐之类的表面就不用多说了，剧情方面倒是中规中矩，事实上近两年发售的三部“圣剑”题材在剧情设计方面都没有什么亮眼的表现。战斗系统就表现相当不错，虽让RPG迷失望，但突破创新的精神值得表扬。尽管最后出来的实际效果远不如宣传的那么的吸引人，但对于NDS平台来说，本作在系统上的调整还是非常有趣的，值得尝试。不过看到现在这个销售结果，相信系列不会再有类似系统的续作出现了吧？

B

随着游戏的进行，会出现各种自由战斗，玩家可以进行挑战，胜利后可以获得不少装备。

点评人 北斗





スーパーロボット大戦W

NDS	本刊译名：超级机器人大战W			CERO A
	BANPRESTO	5040日元	2007.3.1	
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb

方寸屏幕之上演绎热血机战之魂！伴随台词咆哮而出的斗志与勇气！

与前几年机战系列作品频出的节奏相比，最近两年则是明显风平浪静许多，去年更是一年都没推出过新作。PS2版OG的一延再延让FANS们等到心焦，好在NDS版《超级机器人大战W》的推出及时缓解了这一情形。

从参战作品上会发现，这次的W中仍然没有UC系高达登场，其实这种情况在GBA上的机战J中就已经出现了，而UC系机体在本作中的再次缺席或许也比较说明了眼镜商方面在以后选择参战作品时的一种态度和趋势。勉强还能算是“高达”系的作品就只有W系列和SEED系列了，不难发现，这两部都是主角偶像化倾向非常明显的高达作品。勇者王系列虽然早在家用机上就有过登场，并在ALPHA3中成为主线剧情的重要组成部分，但是在掌机上的机战作品中登场还是头一次。宇宙骑士和全金属系列继上次在机战J中表现良好之后再次成为W的主打作品，比较出乎意料的应该算是百兽王的登场了，这部小时候看过的动画确实勾起了不少回忆，不过遗憾的是，在本作中虽然百兽王也有不少的戏份，但机体实用性并不高，只能算是二流机体。



其实眼镜商还是非常给任氏掌机面子的，GBA上就先后推出过六款新作（如果加上前不久发售的FAMICOM MINI版第二次就是七款了），当然这中间最大的原因还是GBA庞大的用户群，不过机战在GBA这么高的推出频率还是相当让掌机玩家们开心的，因此自然也就早对NDS版机战抱有很大的期待了。关于NDS版机战的消息早在NDS刚发售后不久就有了，只不过后来眼镜商方面一直对此事守口如瓶，直到去年年底才突然爆出本作的具体发售日，实在是多少有点出乎FANS们的意料。虽然NDS并不是一台以性能为卖点的掌机，但与GBA比起来还是有较大进步的，那么与以前的GBA版机战比起来，本作到底有哪些方面的进步呢？

厂商宣称的是本作在战斗画面的表现上加入了大量细节动作方面的描写，更具魄力。从实际游戏来看，在机体招式的画面表现上的确是有了不少细节上的进步，但魄力感仍然不够，毕竟NDS屏幕就这么大，因此很难在这方面有太大突破。本作画面整体给人的感觉与GBA版进化并不大，不过在界面感觉上比机战J要好一些。至于背景音乐方面，如果只用NDS的喇叭来听的话，其实音质差不多，但如果你有一副好耳机的话，不妨接上耳机听听看，感觉就会立马不同了，能够明显感受到音质比GBA版饱和不少。说到这些，北斗忍不住要说一下个人认为本作最让人不满的一点了：那就是没有语音！以前掌机上的机战没有语音还可以解释为掌机性能不够或是卡带容量不够，但在NDS的游戏里加入语音实在是不算困难，没必要像家用机版那样全程语音，只要是在战斗时能够喊出那些经典的台词就足够让人热血沸腾了！特别像是勇者王系列这种纯热血都登场了，却没有语音相衬，实在是让人非常不爽！NDS上的许多游戏都有大量语音加入，眼镜商却没能在本作中满足我们这一点小小的愿望，看来还是诚意不够啊。

系统方面，这次的变更不大，本作的双屏一个是主画面，另一个则是战术画面的表示，可以直接用触摸笔进行操作，这样玩起来会有一种在棋盘上下棋的感觉，不过对系列老玩家而言，应该还是用传统的操作方式比较习惯和方便。本作在主角和主角机的选择方面也和系列作品不同，主角和机体都是唯一的，没得选择，另外这次也不是传统的一半剧情后出主角强化机体，而是在中期可以选择在战场上让主角机与母舰合体，真正的主角机最终形态是得在49话才出现，没打几话就要通关了已经……

在主线流程的设置上，本作分为上下两部，前27话为第一部，之后的剧情为第二部，说是两部，其实在游戏中的时间上也就相隔了半年而已。仔细看一下这次的登场作品，就会发现里面许多作品也都是有好几部的，给这么分一下，倒也比较合适。游戏一周目的单线剧情一共有55话，这个分量对掌机而言还是比较实在的。另外，虽然在本作中敌人数量仍然比较多，但与机战J那种让人感觉没完没了的敌增援设定比起来，还是要好上不少，毕竟机战系列难度本来就不高，再加上本作的难度再次有所下降，所以实际玩起来并不会费什么事儿，只是多费些时间而已。但是要想看到真正的最终话和最终BOSS，就必须二周目才行，而且实际变化也并不大，虽然N周目对机战系列来说是家常便饭，不过多少还是有一点失望。

整体来看，这款《超级机器人大战W》应该算是无功无过的一部作品，作为NDS上的第一部机战，本作并没有给我们带来多少惊喜。相较于以前的GBA版机战而言，本作虽然在各方面都有进步，但没有给人焕然一新的感觉，不过由于作品本身的素质还是不错的，所以对拥有NDS的机战FANS们来说，还是绝对值得好好玩玩的游戏。

B



【点评人/荐菜】终于，机战系列还是在NDS上出最新作了，毕竟之前光是在GBA上就已经推出过6款原创新作，如今NDS又卖得那么火，眼镜厂商自然不会放过这个机会。虽然在之前的宣传中表示本作的画面会有大幅进化，不过就本人所见，这次除了在战斗动画中加入了更多的动作之外，和GBA版比起来也没有多大区别。能够看到百兽王的登场让人惊喜，可惜的是在游戏中基本上派不上大用场。感觉主角机体形态的变更有点问题，中期合体形态时的主力招式都是格斗系，最终形态又整个是一射击系，估计不少人都会加错BP点数。

B



【点评人/猴子】掌机一直是适合机战游戏的平台，而DS版《超级机器人大战W》的推出也正是人心所向。本作中收纳的机体和人物与GBA版相比又上了一个台阶，在很久没有玩到机战新作的时候，这个游戏的到来正如同春天的小雨一般滋润着每个机战玩家的心灵（虽然有点肉麻但是情况确实差不多就是这样）。有了触笔之后，游戏的操作更加简化，而喜欢传统操作的玩家们也一样可以用以前的方式游戏。本作的流程比较长，2周目100多话的内容足够各位机战fans们玩上相当长的一段时间了。所有喜欢机战的玩家们从现在开始，都要好好享受。

A



【点评人/风林】将《机战OG》硬生生地从2月挤至发售日未定的作品——《机战W》，幸好没有让玩家失望。游戏的流程够长，总体也保持了机战系列一贯的水准，让人欣慰。而且本作也是两大次世代掌机发售以来的第一款正式的非移植全新作品，凡是喜欢机战的玩家都不应该错过了。事实上，从本作的表现来看，NDS也是个非常适合机战游戏的平台，双屏的利用相当好，尽管画面表现力上不及家用机，但能够随时随地的体验，还是相当值得。全59话的足量内容现在看来还是多少让遗憾《OG》的玩家平抚了一下心中的伤痛。

B

2周目时除了最终话之外还有少数关卡的剧情与1周目不同，3周目时的剧情也有少数的变更点。

点评人 猴子





喧嘩番長2 フルスロットル ~FULL THROTTLE~

ケンカバンチョウ

PS2	本刊译名：喧哗番长2 极速飞驰			CERO B
	SPIKE	6800日元	2007年3月8日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	239KB

少年喧哗格斗动作游戏最新续作 高自由度作品类型依然有待完善

如果你现在还在学校读书的话，你会不会觉得每天往返于住所和学校的两点一线的生活过于沉闷？如果你有在上学时被不良少年勒索的经历，你是否认为这些欺负你的家伙很可恨？但是如果你有机会和这群家伙调换一下位置，你会怎样安排自己的人生呢？也许《喧哗番长》这个游戏系列可以给你一种答案。

前作《喧哗番长》的特点就是“用另类的角度描绘年轻人的世界”。在游戏里，理论上来说做一个模范学生还是凭借自己的兴趣随心所欲都由玩家自己决定。但是因为这个游戏的中心就是“喧哗”，所以就根本没有让玩家在学校好好上课的设定，无论什么时候去学校，教室里都没有上课的迹象，这也真是本游戏的一大怪异特征。

既然不能老老实实地在学校呆着，那就到外面去转转吧。游戏刚一开始的时候，玩家经常会在街头碰到朝你“放电”的不良学生，如果连话都不敢搭一句就跑开的话，就会被他们当作衰人来鄙视（话说回来了，你到外面乱转又不去打架，那你玩这个游戏又做什么）。而按照日本小混混们打架的规矩，在动手之前必须用眼神和台词与对方交流，就如同武将单挑之前要叫板一样。如果在对眼神的时候想不出合适的台词，或者台词搭配错误的话，不但要被对方嘲笑，还会招来一顿海扁。由于主人公初期的能力太低，如果被三五个人围起来狂殴的话，很容易就会挂掉。之后屏幕上会出现“×××**ここに散る**”这样的文字，唉，被人PK又不是壮烈成仁，居然用“**散る**”这样煽情的说法，真是够那什么的。被扁之后如果Continue的话就要先破一笔财去看医生，之后3天内脑袋上缠着绷带取不下来。想想主人公被整成木乃伊的样子还要继续上街打人挣名声，真是不容易啊。

在游戏里，主人公的名声是很重要的。要获得好的名声，就必须变得足够“**シブイ**”（换成中国话差不多就是“酷”的意思），那就必须多打人，多和敌人对眼神，多用必杀技一次收拾比较多的对手。游戏里能够提升到“**シブイ**”的方法不多，但是损失的条件却多得惊人。走路的时候有架不能不打（打架还不许抄家伙，否则就降低名声，这是谁做的设定？），骑车的时候有人不能不躲，有的时候打着群架一不小心伤及无辜就会招来一群警察抓你，而且还不能反抗，即使反抗也打不倒他们，因为他们的体力是无限的……有时候经常会出现主角的状态从“**シブイ**”在瞬间变成“**シャバイ**”，一直衰到连商店都进不去，而且人见人抽，真是一个势力的世界啊。

要成为名扬东关的喧哗第一人（没办法，不能像桐生一马一样做到堂岛之龙，至少要在东关这片地方的一群小混混里挣点名声吧），只提高自己的风貌是不够的。作为视“暴走”为生命的华丽一族，主人公必须拥有一辆拉风的摩托车（还要想办法改造车上的各个部分以使其变得更加“喧哗上等”），



配上帅气十足的特攻服（在一般人看来则是傻气十足）。但是这些东西都不是白给的，所以必须挣到足够的钱才能买到。除了辛苦打工之外，玩家们平时在更多的时间里还是在街头上打架挣零花钱。只要你打得够猛，平时对你睚眦相向的家伙们在吃完苦头之后都会乖乖地把钱交上来，而且以后见了你都变得服服贴贴的，拿眼光一扫就会吓得瘫坐在地上，这种感觉真是好爽，不过出门在外，安全自负，要是因为太贪心不顾自己体力导致被敌人或者马路上的车子做掉的话，那可就得不偿失了。

游戏的剧情是多分支的，主线剧情可以分为“极东连合篇”和“东关狂走篇”，此外每一个不同的篇章都会有分支，到最后一共有10种不同的结局。也就是说要将所有结局打出来的话就至少要将游戏打通10次，这就比较考验玩家们的游戏耐力了。游戏中的恋爱要素不很完善，只能算是主线之外的一个点缀。男主角最后会和哪个女生在一起也是由玩家们自己决定的。一般人在游戏的时候最容易得到弱气眼镜MM的告白，感觉还是不错的。除此之外还有两位女性角色有可能会对主角有好感，最难追的应该是女子高校的不良少女团体“虎蝶乱”的首领了。不过最后追到谁也取决于大家在游戏中的选择，身为“狂犬”的主人公总不应该到最后连一个女朋友都没有吧。

说到游戏的不足之处，不知道SPIKE用了这么长时间开发的这一代，为什么在打击手感和判定方面与上代相比没有什么长进。按说这种GTA一样的游戏，最重要的就是打架时的快感，但是这个游戏的手感很不令人满意。日本厂商在制作这类3D游戏的时候和欧美差得太远了，有的时候学人家还学得很不像。

严格地说，作为一个动作游戏，《喧哗番长2》还是有许多不足的地方。我们从这个游戏里看到更多的，是游戏中体现的文化特色。

B



【点评人/北斗】据说，像本作主角这样的小混混，桐生能一个人轻松放倒一百个，这就是职业选手和业余选手的区别……本作不论是世界观设定还是游戏系统都和前作差不多，上手还是比较容易的。前作中给人印象最深刻的“照眼儿”系统和“对词”系统仍然健在，感觉这是整个“喧哗番长”里最有意思的地方了。游戏的剧情没太多新意，仍然是“年轻有为”的高中生混混们抢地盘和争当“XX第一”的故事。打斗时的动作设计和节奏感仍然有较大的提升空间，慢动作一般的拳脚功夫和弱智的敌人设定比较让人无奈。个人对这类游戏没什么兴趣。

C



【点评人/荇菜】以前一个电影里有人说过，小流氓和黑社会的区别是什么？答案是：专业。这个游戏很明显地体现了这一点。无论是SPIKE的制作水平还是游戏里本来的素质，和一些其他同类型的游戏相比，就是一个业余作品。打架也好，骑摩托车也好，恋爱什么的也好，没有一个方面不显示出未熟的特征。毕竟这个游戏是给中学一级的玩家们玩的，不能太暴力也不能太违禁，所以做到最后就是这个样子了。在游戏初期玩家们基本上是在受气和自虐中度过的，加上特摄片一样旁白，《喧哗番长》系列在玩过许多动作游戏名作的人眼里就是一个搞笑的游戏。

C



【点评人/龙马】尽管本作与其他大作相比还有很多不完善的地方，但是作为一个体现暴走族不良少年题材的作品，也算是不错的了，尽管本作远不如以前的“热血”系列给人带来的感觉，但是作为现在PS2上为数不多的日式高自由度动作游戏来看，制作的水平和编导人员所花的工夫确实还是有的。玩家在游戏中的不同选择产生了不同的剧情，又有不同的缘起带来不同的结局，玩家们在通篇的剧情和人物对白里看到的是一个自己创造的青春冲动时期的少年故事，也许这个故事很幼稚，但是这也是让众多年轻人和曾经年轻过的人产生同感的一种经历。

B

这个游戏可以填补3月13日《战神2》发售之前的空白时间，大家实在没什么玩的就玩玩这个游戏吧……

点评人 荇菜





GOD OF WAR II

无须多言，绝对的经典大作，让每个动作游戏玩家都为之疯狂的作品。本作保持了初代的上佳素质，带着我们在克里托斯的命运之路上继续前行。

PS2	本刊译名：战神2			
	SCEA	49.99美元	2007.3.13	
动作	DVD-ROM	美版	1人	525KB

令奥林匹斯众神为之颤抖的力量 凡人永远无法想像的史诗般战斗

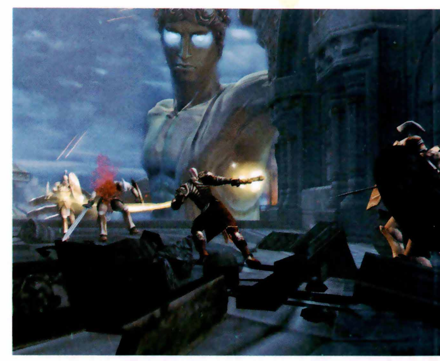
《战神2》刚一发售，立刻成为了编辑部的焦点，几乎每个小编都迫不及待地想要看看克里托斯这个嗜血的斯巴达人在这一作中又将做出什么惊天动地的事情来。这一天大家正讨论《战神》系列的剧情，说起克里托斯在上一代中被阿瑞斯利用，这一代又遭到宙斯的欺骗，小沛评价道："看起来这个人没什么智商。"唯夜在一旁接口说："这人哪还需要什么智商啊……"众人哄笑。

确实，对于这样一个神挡杀神、佛挡杀佛的家伙来说，有肌肉就已经足够。"没什么智商"的克里托斯就已经把三界上下弄得鸡犬不宁，如果再有点智商的话，恐怕别人都不用活了——这虽然是一句笑话，却也从一个侧面反映出了《战神》系列之所以大获好评的原因：带有暴力元素的动作游戏满大街都是，但很少能有哪个可以和《战神》一样纯粹、一样酣畅淋漓。克里托斯显然不是一个好人，但绝对是一个百分之百忠于自己原则的人——他的原则就是"力量至上"。对于比自己强大百倍的人（或者怪物、或者神），克里托斯从不畏惧；而对于弱者，克里托斯也从不怜悯。《战神2》结尾克里托斯仰天长啸："如果奥林匹斯众神都阻止我复仇的话，那么就让他们都去死吧！"狂放至此，实在令人血脉贲张。如此鲜明的角色形象，再加上希腊神话的故事背景设定，对于《战神》系列的成功，的确功不可没。

如果你玩过前作的话，你几乎可以马上掌握《战神2》的操作。换一句话说，《战神2》的动作系统和前作相比几乎没有任何大的变化。不只是动作系统，游戏的画面、音乐也基本继承了原作的素质和风格。对此，我们显然不能要求太多，因为作为一款PS2游戏，前作已经足够完美。在发售之前，制作者就已经表示，之所以决定把《战神2》继续放在PS2上，就是为了避免适应新硬件平台所带来的负面影响，用最成熟的技术展示《战神2》的世界。可以说，他们交出了一份令人满意的答案。令人印象深刻的庞大场景、非常精细的画面表现（以PS2的机能而言）、流畅真实的人物动作、还有恰到好处烘托了整体气氛的音乐，都足可以得到满分的评价。当然，也有些玩家可能认为《战神2》的动作系统仍然过于单调、缺乏深度。这种观点固然有一定的道理，但换一个角度来看，《战神》系列的重点本来就不在技巧性上。每一个玩家都能从最简单的操作中获得淋漓的快感，这就是《战神》系列的优点，也完全没有必要机械地模仿其它作品。

当然，也不能说《战神2》比起前作来完全没有进步。例如克里托斯新增了一些动作，Boss战的数量也比前作多了一些。上一作中克里托斯的魔法"波塞冬之怒"被新的"克罗诺斯之怒"取代，两者的性能有不小的差异，克罗诺斯之怒更偏重于限制敌人的行动，而且攻击敌人的数量也有限制，这使得它不至于和"阿特拉斯的地震"（以及前作的"哈迪斯的军团"）这样的大范围魔法重复，也增加了一些战术性。而另一个让人印象深刻的变化就是《战神2》的难度比起前作来更高，在很多场景中，敌人兵种的配合显得更加高明。例如能破防的兵种加上攻击频率快、攻击范围广的兵种，就很能让玩家头疼。游戏终盘的几场战斗更是让人有扔手柄的冲动。当然，如果你是动作游戏苦手，也可以选择Easy难度，那便同样可以享受虐待敌人的乐趣了。

第一次玩《战神2》，很可能会花费你十五个小时以上的时间，这其中剧情动画就占去了一个多小时。前面已经说到过，《战神》系列的背景设定是它的卖点之一。它巧妙地利用了希腊神话中的很多著名情节，并且加以改变，组织起一个引人入胜的故事。例如在希腊神话中，克罗诺斯、宙斯这两代天神都是通过推翻自己的父亲而夺取了神界的统治权，《战神2》就抓住这一点，在剧情中设下了一个伏笔，手法可以说颇为高明。而宙斯与泰坦巨神之间的大战也在本作中有所表现，更加增添了故事的史诗气氛。相信因为《战神》系列而对希腊神话感兴趣的玩家也不在少数，也算是游戏为推广文化做出的贡献吧！



最后还想说几句也许是题外的话：熟悉希腊神话的人知道，希腊神话中的"神"未必值得尊敬（例如阿瑞斯，在古希腊人心目中本来就没什么地位），但"英雄"却一直为人们所崇拜。《战神2》在延续"弑神"主题之余，还拿忒修斯、帕修斯等几个著名的英雄开了一把涮，让他们惨死在克里托斯的手下，实在是个不好的苗头。好歹人家也是讨伐米诺陶、斩杀美杜莎的"名角"，在游戏中把他们塑造得如此面目可憎，总让人感觉有点别扭，显得"戏说"的成分过重，剧情不够严肃。说不定什么时候编剧头脑一发热，在《战神3》中让阿喀琉斯、赫克托尔等人也败在克里托斯的手下，那可就要引起人们的抗议了……

A



【点评人/唯夜】最近因为找不到好游戏玩而逐渐积累的郁闷感，随着《战神2》的发售一扫而光。编辑部也很久没有出现这种七八个人同玩一个游戏的盛况了。往大了说，现在在各个游戏论坛上讨论这个游戏的人也绝对不在少数。一个美式动作游戏，能够在国内玩家之中获得如此高的认同度，不得不说是一个巨大的成功。它就像一个极富娱乐性的大片一样，用最直观、最刺激的视听效果来博取人们的青睐。虽然比起前作，《战神2》没有什么实质性的进化，但保持水平对我们来说已经足够。剧情结尾留下的悬念，更让我们期待《战神3》面世的那一天。

A



【点评人/小沛】如此血腥、如此暴力的画面，却不会让人感到反感，《战神》系列堪称独一无二。由于前作的成功，二代受到了大家前所未有的关注，而它也确实不负众望。尽管PS2还没有彻底"死去"，以后还会有不少的游戏推出，但很难想象会有哪个游戏比起《战神2》来更适合充当PS2的谢幕作品。无论是画面、音乐、场景设计还是剧情，《战神2》都可以用完美来形容。唯一的遗憾，就是它还是PS2平台吧。如果能在次世代主机上看到这样畅快的游戏，那才真是爽到极点了。对了，SCE还确认将在PSP上推出《战神》，看来我的PSP又要增加一个必玩作品了！

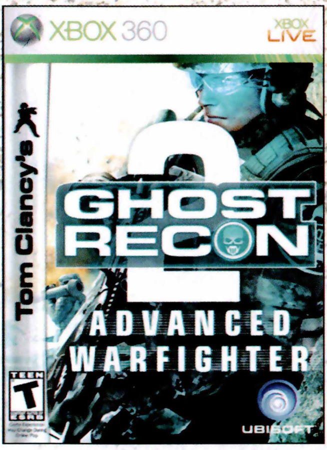
A



【点评人/猴子】用最粗暴的方式征服世界，这就是克里托斯的哲学，也是我们喜欢玩《战神》系列的原因。《战神2》延续了前一作的剧情，在结尾也留下了伏笔，三部曲看来指日可待。比起前作，《战神2》增加了数种新敌人，换一句话说也就是为克里托斯增加了几种新的屠戮方式，真是让人大呼爽快。对于一个动作游戏玩家来说，如果错过《战神2》绝对会是一生的遗憾。如果要说缺点的话，我觉得一是本次增加了过多的跳跃成分，似乎不太符合游戏的主题；二是除了开始的巨像之外，基本没有出现"超大型"的Boss，让人稍有点遗憾！

A

翻滚和防御反击是必须掌握的技巧，尤其在高难度下要靠它们救命！



GHOST RECON 2

以现代战争作为游戏大舞台的《幽灵行动》系列拥有着它自身的独特魅力。如今，系列的第二作再次降临XBOX360主机。虽然依然采用“虚幻2”的引擎，使得游戏画面较前作没有明显的提高。但在诸多细节方面却进行了较大改善。这的确是XBOX360平台上近期不可多得的一款战争游戏大作！　□文/岚枫



在游戏中出现的各种武器和士兵装备都是在现实中真实存在的。这使得游戏更加具有真实感。本作最大的卖点——优秀的小组作战模式也使游戏中的军事战术更加丰富，LIVE上的多人在线模式一定会吸引大批玩家。

X360	本刊译名:幽灵行动2 尖峰战士			
	Ubisoft	59.99美元	2007年3月6日	
动作射击	DVD-ROM	美版	1-4人（支持联网）	1Mb

系列第二作全面进化再次登陆次世代平台
在虚拟的战场上体验现代战争带来的震撼

A 烟雾弹与炸弹的使用小心得

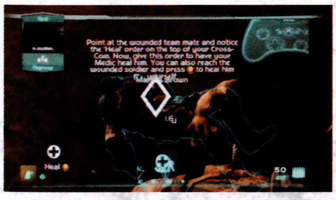


作为两种投掷武器，烟雾弹与炸弹在战斗中都有着各自非常鲜明的使用特点。作为投掷用武器，在投掷前都需要按住LT键来锁定投掷的方向，再通过高度和投掷后的力度来决定投掷的距离（按住RT键的时间长短不同，投掷出的力度也不尽相同）。因为游戏并不会有明确的轨迹标志出武器落地的位置，所以还需要玩家多多练习才能够慢慢的掌握。

以训练关中“袭击敌方坦克”为例，在发现敌方坦克后迅速让Scott匍匐前进到有低矮掩体的地方。投掷出烟雾弹利用敌人视觉出现盲点的机会，冲到下一个掩体前或直接来到敌方坦克前。此时要按住B键用十字键进行武器切换，将烟雾弹切换为炸弹，用同样的方法投掷到坦克上。之后迅速离开，在安全的地方再按RT键就可以引爆炸弹。烟雾弹虽然可以阻挡敌军的视线，但反过来一个人盲目地冲到烟雾中去寻找目标也是个非常危险的事情。这时如果用X键开启红外线，可以清楚地看清楚目标的位置。

B 小队模式指挥小心得

小队模式可以说是本作的一大亮点，本作在继承了前一作中小队模式的优点外，又加入了全新的摄像机视角系统，使游戏单机时小队配合的乐趣大增。在真实战争中，利用小队分散后攻击点多的优势，从不同方位对敌人进行包抄围剿可以说是一种相当常见的战术。而在本作中你同样也可以体验到同样的乐趣。例如在训练关中Scott可以指挥小队成员在某建筑物的凉台上埋伏好。自己一个人绕到敌人聚集的掩体侧方。按LB键对小队下达攻击的目标，因为敌人更多的被高处的火力所吸引，而此时Scott就可以从侧面非常轻松地干掉慌乱中的敌人。在游戏中，多利用战术地图查看战场周围的环境是十分必要的。只有这样才能更好地安排小队成员的战术。当然，小队成员的组合也是至关重要，尤其是医疗兵可以及时地为受伤的队友进行紧急治疗。但要注意一点，医疗兵每个任务最多治疗六次，战斗时还是多以隐蔽为主吧！



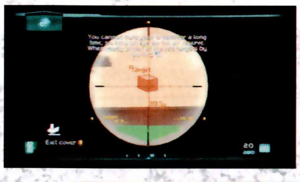
CHECK! 基本操作

左摇杆（LS）	控制角色自由移动，射击时则可以控制准星的移动位置
右摇杆（RS）	调整视角，控制角色面朝的方向
左摇杆（LS）按下/长按（普通情况下）	可以控制角色切换站立/蹲行/匍匐爬行三种移动方式
右摇杆（RS）按下	切换成狙击镜视角
BACK键	打开情报地图
START键	进入游戏主菜单
A键	添弹/长按为切换子弹射击模式（单发或连发）
B键	切换武器
Y键	动作键（如调查、跃墙等动作）/在匍匐状态下可以进行横向的翻滚
X键	切换红外线
LT键	瞄准/屏气（狙击镜状态下）
RT键	射击/投掷手雷等
LB键	切换小队成员搜查和进攻两种模式
RB键	贴墙时切换面朝的方向/切换成摄像机视角
十字键	切换武器或切换子弹射击模式时选择用
十字键方向“上”	指挥小队成员到达指定地点/摄像机视角下指挥小队人员攻击指定目标
十字键方向“下”	回到队长Scott身边

C 狙击枪的使用小心得

狙击枪的优势就在于可以攻击距离较远的目标，并且具有穿透障碍物的能力。是游戏中不可获缺的武器之一。在游戏时可以调节狙击枪的射击速度，既可以连发也可以单发。调节的方法是按住A键，再用十字键的“下”和“右”进行切换。在不同的战场环境下，要及时切换不同的射击速度。

在狙击镜状态下，按住LT键可以使角色在一定时间内进入屏气状态，效果是使狙击枪的镜头平稳不再晃动。而镜头下从绿色逐渐变红的时间槽则是表示Scott目前的氧气状况。



←屏气可以使狙击镜稳定下来。



→在使用狙击枪时可以选择是单发还是连发。

游戏全成就获得方法

成就名称	点数	达成条件
Station (Co-op 1) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役1以及所有子任务，中途没有死亡
The Cut (Co-op 2) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役2以及所有子任务，中途没有死亡
Locks (Co-op 3) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役3以及所有子任务，中途没有死亡
Caldera (Co-op 4) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役4以及所有子任务，中途没有死亡
Outpost (Co-op 5) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役5以及所有子任务，中途没有死亡
Hideout (Co-op 6) Perfect	20	在普通（困难）难度下，完成合作模式战役6以及所有子任务，中途没有死亡
Perfect Co-op Campaign	40	在默认（困难）难度下，完成所有合作模式战役以及所有子任务，中途没有死亡
Team Veteran	25	赢得30场以上的组队模式胜利，房间内至少有五人以上
Solo Veteran	25	赢得10场以上的单人模式胜利，房间内至少有五人以上
Co-op Veteran	25	赢得30场以上的合作模式胜利，房间内至少有五人以上
Ultimate Defender	40	在任意地图赢得60分钟合作防守模式的胜利
Helo Hunter	20	在Helicopter Hunt模式中，击落20架以上直升机
Demo Expert	20	在组队任务模式中，安放成功十次以上炸药，房间内至少有五人以上
Combat Medic	25	在多人模式中，治疗十名以上队友，房间内至少有五人以上
Team MVP	15	使小队在组队模式中胜出，房间内至少有五人以上
Team All-Star	35	使小队在组队模式中获得十次以上胜利，房间内至少有五人以上
Enforcer	20	30秒内杀死五名敌人，房间内至少有十人以上
Threatening	10	在单人或组队模式中杀敌数在50以上，房间内至少有五人以上
Dangerous	15	在单人或组队模式中杀敌数在150以上，房间内至少有五人以上
Lethal	20	在单人或组队模式中杀敌数在300以上，房间内至少有五人以上
Ruthless	25	在单人或组队模式中杀敌数在500以上，房间内至少有五人以上
Sniper Expert	20	在单人或组队模式中用狙击杀敌数在100以上，房间内至少有五人以上
Single Player Master	50	解开所有单人模式成就
Tutorial Walkthrough	5	完成教学模式
Challenge 1 Complete	10	以最高评价完成教学模式
Challenge 2 Complete	10	以最高评价完成第二个教学模式
Challenge 3 Complete	10	以最高评价完成第三个教学模式
Challenge 4 Complete	10	以最高评价完成第四个教学模式
Mission accomplished	30	在战役或快速战役模式中完成所有次要任务
Act 1 Complete (low risk)	10	在Low Risk难度以上完成战役第一关
Act 2 Complete (low risk)	15	在Low Risk难度以上完成战役第二关
Act 3 Complete (low risk)	20	在Low Risk难度以上完成战役第三关
Act 1 Complete (guarded risk)	20	在Low Risk难度以上完成战役第一关难度以上完成战役第一关
Act 2 Complete (guarded risk)	25	在Low Risk难度以上完成战役第二关
Act 3 Complete (guarded risk)	30	在Low Risk难度以上完成战役第三关
Act 1 Complete (elevated risk)	30	在elevated risk难度以上完成战役第一关
Act 2 Complete (elevated risk	35	在elevated risk难度以上完成战役第二关
Act 3 Complete (elevated risk)	40	在elevated risk难度以上完成战役第三关
Bull's eye (Quick mission)	30	在快速任务命中率100%
Iron man (Quick mission)	30	在快速任务中没有被敌人击中
Team ‘ELITE’ (Quick mission)	30	在快速任务中，没有队友受伤且击毙敌人50%以上
Hawk's eye (Quick mission)	30	在快速任务中，获得所有情报信息
Predator (Quick mission)	30	在快速任务中，主动发起所有进攻

在战场上，战友是最重要的伙伴，团队合作下才能使自己更好地生存下来。

波澜壮阔的史诗《火炎之纹章》的历史

FIRE EMBLEM



火炎之纹章
棘手的SLG游戏
能通关就算你勇敢
遇到危险就夹着尾巴逃吧
骄傲的家伙只会掉进粪坑里
——1990年初代《火纹》广告歌词

Part 0 什么是《火炎之纹章》?

《火炎之纹章》（以下简称FE）是与《皇家骑士团》系列一同享有“S·RPG双璧”美誉称号的战棋类游戏。同《皇骑》一样，她的诞生也具有浓厚的戏剧色彩。1987年，一家名不见经传的美国软件公司破产，而任天堂则是该公司的投资商之一。当任天堂派出评估人员去做该公司帐目调查以及评估报告后，从美国带回了一些资料，而作为当时日本方面的查收员，加贺昭三（注一）对一份奇怪的企划书特别留意。在仔细阅读和分析了这份企划书后，加贺觉得其中的构思对他自己正在筹备的新游戏有着许多相通之处，也就是说这企划书把加贺心里构思许久的东西在纸张上呈现了出来。于是他找来了成广通以及町田敏一起讨论，此时成广提出了之后FE系列战斗系统的关键要素——战棋形式。三人一起成立的公司Intelligent Systems会社（注二）向任天堂提出了相关企划案，出乎意料的是，该提案获得了任天堂方面的一致通过，并随之成立了游戏制作小组：加贺负责导演、剧本、企划，町田敏负责编辑工作，而新作的名字则被命名为——《火炎之纹章》。

一提到FE，相信其给大家的最初印象就是人死了不能复活，或者难度太高之类的吧。的确，FE的起点高难度大，不过在上手后才能真正体会到它的乐趣——丰富的武器、魔法以及相生相克使得战斗丰富多彩。随着武器的消耗，耐久一旦为0该武器便永远消失（《系谱》和《外传》特殊），所以就不存在拿着超强武器一路横行霸道的场面。另外，作为系列的特色——斗技场则是非常好的设定，用生命为赌注换取经验和钱真的是一种博彩的行为，可以说无数次有玩家抱怨自己在斗技场因一时冲动而导致严重的后果。

作为游戏难度的保障，敌人所具备的高AI使得猛打猛冲完全无效。战斗里讲究战术，战前进行细致的安排是顺利过版的关键。FE可谓是一款诠释数学概率的典范，敌人的命中率只要不是0%我们就绝对不能大意，否则你必定会尝到苦头！所以在FE研究领域中，对于概率的计算以及推导也占了重头，这也是FE玩家进阶的必修之路。人物能力的成长也取决于概率问题，靠着乱数（随机数，注三）来决定升级时的成长状况，所以S/L大法在游戏中屡见不鲜。注意这个S/L大法绝不简单，并非一个不满意就重来的单纯重复操作。这其中的缘由若详述起来十分复杂（论文级别的长度），我们只要知道，FE中决定成长状况的乱数会因很多具体游戏操作发生变动：一个人物在升级前是直走了三格，还是故意绕个弯子走了六格，甚至是左拐还是右拐等等，都可能会影响接下来的乱数序列，从而改变升级时的成长情况。而中断时会保存之前的乱数，所以如果Load后单纯地重复一种操作，接下来的系统后台乱数也将是固定的，因此无论S/L多少次成长结果也不会改变。只有每次制造出不同的行动，才有可能达到自己的期望值。而系列中还有更夸张的：比如776中，在人物状态画面下游戏时间每经过一帧，后台的乱数也都会改变。

总之这就是我们所喜爱的充满无数变化的FE那剑与魔法的世界。它独特的游戏系统更吸引了无数玩家进行各种方式的极限挑战，游戏性不言而喻。

注一：加贺昭三，FE之父，原IS社部长。他在开发完《火炎之纹章 多拉基亚776》后便离开了IS，自己创立了新公司Timanog，为现Timanog公司法人代表。曾与Enterbrain公司合作推出的《泪指轮传说》由于和FE系列太过相似而被任天堂告上了法庭，在当时的日本游戏界造成了不小的轰动。当时任天堂要求赔偿2亿5830万日元。不过最后由于注册商标“Emblem”非属于任天堂以及作品中无FE角色登场，最后判定任天堂败诉。Timanog一词也曾出现在《系谱》中，为赛瑞斯起义的地点。

注二：IS社全名Intelligent Systems，是由加贺、成广通、町田敏三人一同成立的公司，属于任天堂旗下的子公司。其知名作品除了FE系列外还有《Wars》系列。

注三：虽然说是乱数（随机数），不过在系统后台还是有着相应算法的（譬如乱数表一类的东西），有兴趣

的朋友可以去查阅相关文章详细了解一下。



Part 1 《暗黑龙与光之剑》&《纹章之谜》



1990年4月20日，系列的开山之作《暗黑龙与光之剑》在日本发售，于FC上开始了它的处子秀。游戏一上市，便因其丰富的内涵以及对玩家头脑挑战的乐趣在业界获得广泛好评，火纹系列就此拉开了她壮丽的篇章。而1994年1月21日推出的《纹章之谜》与系列第一作有着紧密的联系，硬件平台由FC到SFC的进化使得FE的进化又有了更大空间。吸取了此前《外传》失败的教训后，IS决定把受到好评的《暗黑龙与光之剑》继续补完。《纹章之谜》分为上、下部：上部一共20章，其内容就是《暗黑龙与光之剑》的“暗黑战争”篇，而下部22章则是后来加尼弗利用哈丁而引发的“英雄战争”篇——游戏销量最后达到78万之多！

加贺利用自己渊博的知识（加贺对于社会体系、人文的研究十分深刻），把故事的背景舞台在原来的基础上进行加工和圆润，使得整部《纹章之谜》的剧情丝丝入扣。及至人物刻画方面，每个人都有自己的性格、每个人都有自己的身世背景、每个人都背负着不同的宿命……关于人物的研究让玩家们乐此不疲，更是网络上长期探讨的话题。若没有好的角色，无论构架怎样辉煌，作品最后也只能给人以空洞的感觉。但加贺在这一点上无疑做得近乎完美：比如尼娜、卡缪、哈丁的三角关系导致英雄战争的爆发，密涅瓦与兄长米谢尔在战场上的厮杀等等。最值得一提的是《纹章之谜》加入了多重结局的设定，使得耐玩性大大加强。

剧情概要

整个《暗黑龙与光之剑》+《纹章之谜》的故事简单概括就是“王子复仇记”。游戏的背景舞台是阿卡尼亚，一块曾经由龙族支配的大陆。4000年前，神龙族是大陆最高的支配者，善良的它们在阿卡尼亚建立起了高度化的文明。而在3000年过后，神龙族开始退化，大部分的龙都变成了人的模样来节省自己的能量消耗。不过因为神龙族的衰退，其对于地龙族的约束大大下降，地龙族们开始向人类展开了攻击。脆弱的人们怎么是那些残暴的地龙的对手？好在还有龙王那加守护人类。之后龙王那加用自己的牙齿做成了神剑法尔西昂和镶嵌有五颗宝石的封印之盾，将其作为人类反抗地龙的武器，把它们封印在了拉曼神殿。

但后来神剑与盾被窃，下落不明。阿卡尼亚圣王国建国后，人类掌握了大陆的主导权，龙人们被赶到了偏远的地方生活。在上古时代的人龙战争大约1000年后，地龙王梅迪乌斯苏醒了，他建立了多尔亚帝国并发起了对阿卡尼亚圣王国的战争。阿卡尼亚历493年，阿卡尼亚圣王国灭亡。498年，边境城市的年轻人安利手持神剑法尔西昂打败了梅迪乌斯并消灭了多尔亚帝国。这之后大陆开始重建，出现了游戏里的奥尔良、格鲁尼亚、马其顿、格拉等国。勇者安利建立了阿利提亚王国，而于537年驾崩。

597年，地龙梅迪乌斯再度复活，开始筹备对阿卡尼亚的复仇。多尔亚与马其顿以及格鲁尼亚结盟拉开了暗黑战争的序幕（阿卡尼亚历600年）。多尔亚军攻到了阿卡尼亚王都帕雷斯，前来支援的阿利提亚军与格鲁尼亚的将军卡缪展开了大战，但却由于邻邦格拉的临阵倒戈而大败，阿卡尼亚被帝国占领而灭亡。此役除了公主尼娜外，所有人都被残忍地杀害，而救了公主一命的正是人称暗黑骑士的卡缪，尼娜也正是在那时对卡缪一见钟情。

尼娜在北方草原骑士哈丁的保护下，在塔利斯见到了同样处于流亡中的阿利提亚王子马尔斯，并且把炎之纹章托付给了他。马尔斯的父亲也就是阿利提亚国王——在支援阿卡尼亚一战中惨死于暗黑教团司祭加尼弗的魔法下。马尔斯和尼娜组织了解放军开始起义，一年后，马尔斯作为英雄安利的后代，再次打败了地龙梅迪乌斯。暗黑战争宣告结束（600-605年）。

606年，奥尔良王弟哈丁娶阿卡尼亚公主尼娜为妻，成为阿卡尼亚第24代国王。接过王权后，哈丁开始增强国家军事力量，合并了周边小国。一年后，格鲁尼亚国发生政变，马尔斯受哈丁的邀请去平息叛乱，不料却被阿卡尼亚军趁机攻下了阿利提亚城，英雄战争就此爆发。此时，真正的幕后黑手加尼弗正在某处偷笑。608年，随着哈丁的战死，英雄战争画上了休止符；同年，加尼弗的野心被马尔斯粉碎，暗黑龙再度被神剑法尔西昂所封印。609年，马尔斯与希达结婚，正式登基为阿利提亚王。尼娜强烈要求马尔斯代替阿卡尼亚王族接管阿卡尼亚王国，就此，被后世歌颂的“星之王”诞生。

部分人物简介

马尔斯■英雄安利的后代，同样也肩负着使命消灭暗黑龙。在暗黑战争中痛失父亲，又和姐姐艾丽丝分开。无数次战斗的洗礼让他成为了一名坚强的战士，后世称他为“星之王”。在哈丁发动英雄战争后再度踏上了战场，封印住了暗黑龙，最后胜利而归。

希达■作为飞马骑士的她，性格开朗活泼，在塔利斯很受大家喜爱。在马尔斯流亡到塔利斯后，对于年少英俊又身负重任的他产生了感情。暗黑战争结束后与马尔斯订婚，英雄战争结束后两人完婚。

杰根■先王在位时就辅佐国王治理阿利提亚王国，绝对的忠臣。担任阿利提亚骑士团团长，后来作为军师也参加了英雄战争。

尼娜■阿卡尼亚的公主，是在阿卡尼亚被多尔亚军攻陷后唯一生还者，她也是在那时爱上作为敌人的黑骑士卡缪。暗黑战争结束后，阿卡尼亚需要国王，而尼娜为了不让希达伤心而选择了深爱她的哈丁，但她心里一直牵挂着的却是卡缪。而正因为此，导致了后来英雄战争的爆发……

哈丁■奥尔良国王的弟弟。在尼娜流亡后就一直守护着她，最后如愿与她成婚。可是当他知道尼娜并不爱自己时便迷失了自我，接着被暗之珠操纵引发了英雄战争。



卡缪（希利乌斯）■格鲁尼亚黑骑士团团长，武技十分精湛。暗黑战争中他接到了刺杀阿卡尼亚皇室一族的任务，不过最后却放走了尼娜，一切的一切都从这一刻开始了。其后来在战场上被马尔斯打败，不过他的生死，没有人知道，“谜”一样的角色。但实际上他漂流到了巴伦西亚大陆，之后参加了《外传》的战斗，并且找到了所爱。后来他又神秘失踪，回到了阿卡尼亚大陆参加马尔斯的军队，英雄战争后消失。想必他是回去了巴伦西亚吧。

密涅瓦■与多尔亚结盟的马其顿公主，她对哥哥杀害父亲一事一直无法原谅。不过作为公主，她仍然带领军队作战，后来加入解放军，并在战场上与哥哥米谢尔多次碰面，展开数次交锋。不过毕竟血浓于水，她没能狠心杀掉哥哥。战后在修道院中度过一生。

卡托■传奇的人物，曾经参加过人龙战争，并在龙王那加死后继续保护人类。他精通各种魔法，并在大陆传播魔导学，其曾经在卡德因创立了魔导学院，被后人尊称为大贤者。

琪琪■龙王那加的女儿，龙族衰退后，那加让她进入了永久的休眠，可是后来被唤醒作为杀戮的武器，幸好由于封印之盾的保护才让她没有成为攻击人类的恶魔。英雄战争中她被马尔斯再度唤醒保护人类。

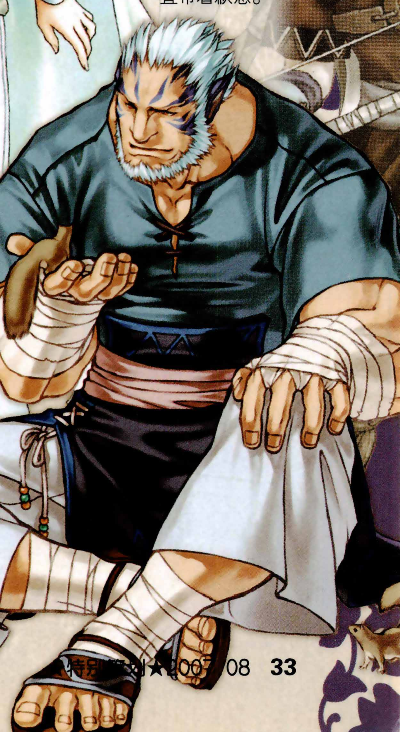
巴鲁杜■负责照看琪琪的长眠，出于怜悯而唤醒了她，不料这却把琪琪引入了更大的苦难之中。火龙族的他是个老糊涂，就连龙石也是马尔斯帮他找回来的……

西玛■暗黑战争中被马尔斯打败的格拉王国国王基奥的女儿，被哈丁欺骗与阿利提亚军战斗，不过最终还是被马尔斯说服加入。

奥古玛■原是塔利斯佣兵队队长，剑法高超。他和萨姆托是好友，一起在斗技场做奴隶斗士过日子，曾为了保护萨姆托而被关进监狱遭受毒打，幸得希达所救，后来加入了解放军。他一直暗恋着希达，不过在马尔斯的光环下他不得不退避三舍。英雄战争后下落不明。

萨姆托■佣兵时留着长头发，因酷似那巴尔，所以他到处以那巴尔之名行骗。后来逃离斗技场被发现，幸得奥古玛所救，一直带着歉意。





《暗黑龙与光之剑》和《纹章之谜》的小秘密

●第一作开始的销量其实并不好，在半年后经过一些撰稿人和部分玩家的宣传，销量才能达到最后的33万。

●开发《纹章之谜》的制作人员仅有20位，花费了近6年的时间制作。此作和《外传》是同时开始企划的。

●上部暗黑战争其实最初只打算做个4、5关，可是最后做完却像是把第一作复刻了一般达到20关之多。

●希达的脖子是被寺琦强烈要求画成那样的，所以看起来很别扭。

●马能够上下是本作中第一次出现。

●重铠能够转职。

●支援系统开始出现雏形。

●出于容量的考虑，最终放弃了一些在构想中的职业，而这些职业将在后来的FE中出现。

●游戏里的地图虽然只有44张，不过为了尽善尽美，在设定时画了超过100张！

●结局最后显示“阿卡尼亚大陆史”的条件为：从上部一直打完下部，期间没人死亡或者被复活；所有同伴加入；收集齐5块宝珠。

●系列基本上都登场过的人你知道是谁吗？答案就是“游戏中断时出现的红发女子安娜”！《圣战系谱》中她开起了商店（因为没中断），GBA作品中她除了做中断外还开起了隐藏商店。真希望她哪天能够成为同伴加入，不过千万不要担任输送队……

●《纹章之谜》曾经还出过动画，不过只有两集。另外在1995年4月，任天堂和卫星数字音乐放松株式会社合作，推出了SFC的游戏卫星传送服务，但卡带和设备都必须玩家花18000日元去购买。这期间曾推出了通过卫星传送的《BS FireEmblem》的

那巴尔■一切都是谜的男人。在阿卡尼亚的恶魔之山中遇到了阿利提亚军，一起消灭山贼后加入军队；其于暗黑战争后离开，而英雄战争时又在拉曼神殿附近出现再度加入，战争结束后再度消失。他似乎和希达有某种关系，但具体是什么就不得而知了。剑术凌驾于任何人的他，其存在对于马尔斯来说就犹如定海神针。

玛利克■是马尔斯的儿时玩伴，长大后被送到魔导学院学习。具有丰厚天分的他很快便掌握了风魔法。他于英雄战争时救出了师兄艾尔雷恩，并且用爱唤醒了被操纵的艾丽丝。战争结束后与艾丽丝结婚。

艾尔雷恩■曾嫉妒师弟玛利克的才华而把他幽禁起来，不过后来听从温迪尔的教诲改过自新。英雄战争后被任命为卡德因最高司祭。

温迪尔■卡德因的最高司祭，马利克和艾尔雷恩的老师。他参加了两次大战，暗黑战争结束后被大贤者卡托派去收集12块星之碎片。

朱利安■职业为盗贼，生性好动。邂逅蕾娜后，选择加入军队保护他所爱的人。也是为了找寻蕾娜而参加英雄战争，最后在龙之祭坛救出了她。战后两人如愿结婚。

蕾娜■原本是米谢尔的未婚妻，因为逃婚被山贼们抓住，被阿利提亚军和那巴尔所救，也就是在那时她遇见了朱利安。拥有高贵血统的蕾娜一直担心自己和朱利安的身份差距会成为阻碍两人的绊脚石，不过最后她还是鼓起勇气说出了她对朱利安一直想说的那句话。

梅迪乌斯■地龙族的首领，被人们称为暗黑龙，一心想消灭整个阿卡尼亚大陆是源于他对人类的仇恨。他是战争幕后的元凶，集结了龙族、笼络加尼弗以及控制哈丁。不过命运一再地重演，他最终还是倒在了手持神剑法尔西昂的马尔斯脚下。



加尼弗■年轻时曾是一名朝着卡德因最高司祭的目标努力着的魔法师，可是心术不正的他妄图控制整个世界，后来被暗黑龙利用成为了其爪牙。英雄战争的始作俑者，而且曾打败了马尔斯的父亲。



Part 2《外传》

《纹章之谜》其实是FE系列的第三部作品，在此之前的1992年3月14日，初代火纹销售成功后IS于FC上推出了系列第二作——《外传》。同名字“外传”一样，整个游戏系统也变得有些不伦不类。游戏采用了RPG形式，玩家可以操纵角色在地图上自由行走进行各式探险。为了配合新的系统，本作也做出了其它改变，譬如敌人被打败后其身上一定几率会掉出强力武器，这充满着浓烈的RPG感觉。最值得一提的是该作的转职系统，它不像前作那样只能转一次，而是不同职业可以转多次。特别是游戏里存在着特殊的转职路线：村人→佣兵→剑士→魔战士→村人，这种无限转职造就的数值全满角色大大破坏了游戏的平衡性。当时玩家们对这种跟风《DQ》的行为进行了严厉的批评，而也正是在这种压力下，之后才会有《纹章之谜》的诞生。《外传》的最终销量为32万。

剧情概要

本作和初代属于同一世界，只不过这次的故事发生在另外一块大陆——巴伦西亚上面。很久以前，这块大陆被两位神明掌管着：一位是温柔善良的大地之母米拉，另一位则是作为对立而存在的代表着力量与权利的邪神多马。两神一直都在斗争，直到有一天他们厌恶了这种无休止的战争。两神订下了一份契约，这契约把大陆一分为二，南方由米拉掌管，北方由多马掌管；大陆终于恢复了和平。后来利格鲁王国在北方建立，代表着骑士精神；而南方也建立了索非亚国，宣扬文化和自由。可是后来索非亚人堕落了，他们不再相信米拉神，使得米拉神的力量被削弱，这样一来两神的均衡态势就被破坏，一场浩劫即将到来……

利格鲁王开始向南方进攻，索非亚国这边因为宰相德塞多的叛变直接导致亡国。就在这个时候，一位生活在索非亚国南部小山村的孩子阿鲁姆最终拯救了大陆。阿鲁姆从小就接受大陆上有名的圣骑士麦森的培养，武艺自然精湛。而与他青梅竹马的索非亚公主塞瑞卡前往米拉神殿调查关于邪神多马以及米拉神复活的秘密。而在最后面对利格鲁国王的时候，阿鲁姆才知道自己的身世——原来倒在他面前的王，正是他的亲生父亲！化悲痛为力量的阿鲁姆和塞瑞卡最后一起消灭了邪神多马。

部分人物简介

阿鲁姆■由大陆上的知名圣骑士麦森抚养长大，索非亚公主塞瑞卡是他的青梅竹马，他在游戏最后才知道自己是利格鲁王的亲生儿子。战争后，统一了大陆的阿鲁姆成为了巴伦西亚王国首代国王。

塞瑞卡■小时曾被麦森所救，后来被送到诺瓦那里学习魔法，成为了一名神官骑士。战斗中也曾因为意见不一而与阿鲁姆踏上了不同的旅途，不过最后还是和阿鲁姆一起联手消灭了邪神多马。战后与阿鲁姆结婚。

麦森■大陆知名的圣骑士，抚养阿鲁姆长大，也加入了阿鲁姆军进行战斗。战后成为巴伦西亚国宰相。

扎克■受伤后漂流到了巴伦西亚大陆，虽然被鲁多鲁夫救醒，但却失去了记忆。因为自己深爱的女人缇塔被利格军囚禁而加入阿鲁姆军，战斗结束后恢复了记忆，可之后却再次失去踪迹。看过了之前的文字，相信大家都能猜到他是谁了吧。

缇塔■依照国王的命令照顾受伤的扎克，两人在那时相遇并相爱。

玛琦露达■拥有令无数男性倾慕的外表，被人称为“传说的女骑士”，年纪轻轻就获得了圣骑士的称号，后来与克雷贝结婚。

克雷贝■为了救被抓去的妹妹而加入阿鲁姆军，担任反抗军的领导人。

克蕾亚■克雷贝的妹妹。她是一名飞马骑士，也加入了阿鲁姆军，在军队里还颇受男性欢迎。

诺瓦■塞瑞卡的老师，对其精心培养，因为从她身上看到了未来的希望。其后来成为巴伦西亚王国最高司祭。

迪恩：接到了利格鲁王的命令在北边等待塞瑞卡军，但同时对国王的决定存有疑虑，后来在塞瑞卡的邀请下加入了塞瑞卡军。

索尼娅■可以说是这场战争中最悲惨的一位角色。她的两位姐姐成为了邪神多马的祭品，而自己也被改造成了魔女。其父亲捷达的野心被粉碎后最终死在战场上，只剩她一人孤苦伶仃……她受伤的心永远也无法恢复了吧。

艾丝特■自阿卡尼亚的暗黑战争结束后，就来到了巴伦西亚，不料却落入基斯手中。她最后被塞瑞卡军所救，最后和前来找她的姐姐们一起参加战斗。

帕奥拉、卡秋亚■和艾丝特一起并称“天马三姐妹”，来到巴伦西亚找寻失踪的妹妹。三人可以发动威力强大的“三角攻击”。



Part 3《圣战系谱》

《纹章之谜》的成功更奠定了加贺把FE系列拓展为“全民级”游戏的信心。他给当时身为顶头上司的横井军平（Game&Watch、GB、WS之父，任天堂早期骨干成员，后来任职于BANDAI，不幸死于一次意外车祸）提出了“以全社之力量打造FE品牌”的建议。这与横井追求简单乐趣的游戏理念大相径庭，但由于前作显赫的成绩摆在那里，所以他还是勉强答应了加贺，然而条件却是短短的两年制作时间……两人的矛盾也在这时开始堆积。

我们今天所见到《系谱》并不是原来最初的构想。因为到了95年夏天，加



贺对横井表示这款作品还要延期一年或者一年半，此时横井再也无法忍受心头的怒火，亲手接过了所有开发事务，并且开始大刀阔斧的改革，改掉了除剧情外几乎所有的系统！这样虽然使得本作能够如约完成，但也导致她几乎没了FE系列的风格，在玩家间引起了不小的争议。而其最后的销量自然是不尽如人意，只有49万。不过这时横井倒没什么压力——因为VB的失败，他已经辞职并去了BANDAI。

加贺在当初的筹备期间，每天都阅读大量资料，并且还拜见了田中芳树（《银河英雄传说》作者，日本著名小说家）。在全社的努力和横井的裁减下，这样一款有着宏大历史结构的巨著《圣战系谱》才终于在1996年5月14日发售。该作长度为12章，分为上下两部。上部讲述辛格尔德忠于他自己的骑士精神出兵，直到最后被所相信的人背叛、死亡；而下部则是前一部的儿女们起义反抗的故事。《系谱》中的人物关系十分复杂，国与国间的友谊与仇恨被刻画得栩栩如生。本作的地图前所未有地大，一张地图里出现N个城池是很平常的，而与之相应的，敌人的数量也极为众多，要是遇到像艾尔特夏那样的指挥官，敌人还会变得更加难缠。本作最吸引人的当数特技和结婚系统了：流星剑的5连击的确是强到掉渣，好好利用特技还可以使出N连斩。而结婚系统则把剧情和游戏很好地联系了起来，于下部出场的一些角色可都由这个系统决定，因为杀得兴起而忘了达成支援关系导致重玩的可大有人在呢！

剧情概要

游戏背景虽然被定在了叫做尤古多拉尔的新大陆上，不过《系谱》和前作还是有联系的。310–440年间，大司祭加雷来到了阿卡尼亚大陆，和暗黑龙罗普托斯定下了“血之契约”。440年，加雷建立了罗普托教团并且召唤出了暗黑神，古兰共和国遭到12魔将的毁灭性打击而灭亡。448年，加雷建立罗普托帝国，自任国王，并在一年后进行了一场牺牲多达十万人的“大肃清”！而后来他更是把孩子作为祭品推入火中焚烧！暴政统治下，终于有人起义反抗了。632年，发生了达那的奇迹，光之龙那加与同行的十一位龙族战士降临在反抗军身上，光之十二圣战士就此诞生！633–648年，圣战，战争结束后十二位圣战士建立了古兰贝尔七公国以及周边五国。一年后古兰贝尔王国建立……

上部 757–760年

757年，伊扎克国的立波族攻占了达那，古兰贝尔王国出兵前往伊扎克，故事就是从夏尔菲家公子辛格尔德营救艾婷开始。同时，和辛格尔德一起在士官学校中学习的兰斯塔王子乔安也来协助他。

同年6月，维尔丹王国被辛格尔德军攻下，成为了古兰贝尔领土之一。半年后阿格斯特利亚联合公国开始攻击旧维尔丹，作为成员国的诺迪昂国国王艾尔特夏因反对被软禁，该国也被当做叛徒而被各成员国攻击。辛格尔德为了救助艾尔特夏的妹妹拉克西丝开始了对阿格斯特利亚的攻击，于7月成功占领了南阿格斯特利亚。辛格尔德答应了艾尔特夏一年内交还领土的要求，期间辛格尔德与蒂娅多拉生下了塞瑞斯。

759年6月，狮子王艾尔特夏被处决。古兰贝尔领土扩大到了伊扎克和阿格斯特利亚。曼夫罗依抓走了蒂娅多拉。伦巴特和罗普托尔谋杀了科尔特王子并嫁祸给辛格尔德军，好在有西连吉亚天马骑士团才让辛格尔德军成功脱险。759年11月，西连吉亚爆发内战，雷文继承了圣风霍尔塞缇。

760年1月，乔安与艾丝琳生下王子利夫。4月乔安再次出兵援助正在战斗中的辛格尔德，不料却在依德沙漠遭到了托拉邦德率领的多拉基亚龙骑士团的攻击，全军覆没。王女阿尔特娜与地枪格伯尔古落入托拉邦德手中，此事件在历史上被称为“依德的虐杀”。乔安夫妇阵亡。760年6月，辛格尔德杀死伦巴特和罗普托尔顺利返回巴哈拉，却中了阿尔维斯的圈套，全军覆没。雷文也在与曼夫罗依的战斗中身亡，不过圣风霍尔塞缇借助龙 族契约让他复活。而同样接受了龙之契约的还有尤古维公女布里奇特，契约的代价则是之前的记忆（其实她就是776初期的超强角色艾维尔）。同年，阿尔维斯与蒂娅多拉结婚，建立古兰贝尔帝国，大陆统一。

下部 777—778年

777年，塞瑞斯在伊扎克举兵反抗，解放了伊扎克。夏南在神殿取回神剑巴鲁姆克时还巧遇了盗贼帕蒂。7月，塞瑞斯军到达多拉基亚，兵分两路解放了阿尔斯塔，帮助兰斯塔在第二次攻防战中取得胜利。8月，塞瑞斯和利夫结盟。在塞瑞斯军解放克诺特城的同时，利夫军在塞缇的玛盖团的帮助下救出了艾维尔。之后的两个月内，联合军攻入南多拉基亚，利夫见到了被捉去的姐姐阿尔特娜，也亲手报了当年托拉邦德的杀父之仇。联合军驻扎在自由都市米勒特斯，不久解放战争爆发。塞瑞斯拿着圣剑迪尔芬杀死了皇帝阿尔维斯，也算报了杀父之仇。

778年，西连吉亚解放，阿格斯特利亚宣布独立。塞瑞斯开始了向帝国的进攻，在这次的圣战中，艾达、多泽尔、维尔托玛、弗利吉四大家族灭亡，暗黑皇子尤利乌斯败在了圣剑和那加的手上，圣战在进行了一年后宣告结束，战士们纷纷告别重建祖国去了。塞瑞斯被人们称为“圣王”。之后阿雷斯在利夫和塞瑞斯的帮助下统一了阿格斯特利亚，利夫也合并了南北多拉基亚，迎娶了南娜。780—783年，是菲恩空白的三年，有人说曾在依德沙漠见到过他……

部分人物简介

上部

辛格尔德■夏尔菲家公子。作为拜隆之子，他继承了圣战士巴尔多的直系血统，能够使用圣剑迪尔芬。他在旅程中失去了最爱的女人，被人背叛最后死不瞑目。有很多人说他过于迂腐，不过为何不换个角度想想，这其实才是他所追求的道路呢？

蒂娅多拉■她的出生本身就是一个错误。继承了罗普托之血的希琼对丈夫不忠，与科尔特王子发生了关系，之后生下了蒂娅多拉。在随辛格尔德征战时，她不幸被曼夫罗依拐走，并被抹掉了记忆。其后来与同母异父的哥哥阿尔维斯结婚并生下一子一女——尤利乌斯和尤利娅，最后顺利让尤利乌斯成为了直系的罗普托之血的继承人。

阿尔维斯■维尔托玛家少主，法拉

游戏，此游戏内容就是《纹章之谜》的前传，大致有“帕雷斯的陷落”、“红衣龙骑士”、“正义的盗贼团”，以及“开始时”这么四章。游戏属于定时放送，所以在限定时间内还没通关的话就算GAME OVER了，不过个人认为这款游戏的重点更在于丰富的故事设定。

●Wii的VC计划出现了《纹章之谜》，其官方网页也已经公开http://www.nintendo.co.jp/wii/vc/vc_fe/index.html

《外传》的小秘密

●**音乐模式**：在标题画面依次输入“上、下、左、右、上”。

●**简单模式**：选择最初开始「さいしょから」之后，在读取进度的界面按SELECT+START+A就可以选择。简单模式中打倒敌人可以获得双倍经验值，并且敌人掉落物品率上升，此外阿鲁姆和塞瑞卡两军不通过商人而直接用あずける和うけとる就可以交换物品。

●**选择特效**：在开始画面输入“上、上、下、下、上、下、左、右、上”。

●格拉迪乌斯的获得方法：第5章开始时并排柱子的道路，右数第2个柱子，然后从旁边前进就可以得到这把最强枪。

●魔导戒指：在说得诺瓦的房间内，找出墙壁某处与周围不一样的那一块，从那里下去，之后往左2步，再往前走就可以进入隐藏房间拿到魔导戒指。

●**隐藏支援**:最后打邪神时，让阿鲁姆和塞瑞卡邻接，之后阿鲁姆100%出必杀攻击。

●**换队**：故意让要换队的人死掉，之后另一个队再去复活就行了。

《圣战系谱》的小秘密

●本作起初被命名为《光之遗产》。

●系列第一次把金钱定为个人所有；第一次启用了庞大的地图；第一次出现了**特技**:第一次出现了结婚系统……等等。

●游戏里出现的各国都根据真实世界的国家作为背景定义：古兰贝尔是德国、阿格斯特利亚是法国、多拉基亚是西班牙、维尔丹是波斯、西连吉亚是瑞典、伊扎克是中亚、兰斯塔则是意大利。这样来看游戏的话，还真像是世界大战啊。

●火纹系列的角色名大都取自北欧神话和凯尔特神话。比如辛格尔德的原型就是屠龙的勇士齐格菲尔德。

●本作中武器坏了不会消失，还可以用，不过效果嘛……

●在综合评价达到A后，通关画面会出现三幅画和三句话：能够了解他人悲哀的温柔，能够拯救他人悲哀的勇气，能够战胜人的悲哀的力量……

●《系谱》共有16个开场opening，游戏每通关一次开场画面都会不一样。本来游戏流程就很长，相信能看全这些开场的人很少吧。限于篇幅，这里就只公布开场的角色。

通关次数0：海蓝兵VS伊扎克兵；维尔托玛兵VS多拉基亚兵

通关次数1:诺伊修VS阿力克；亚当VS艾拉

通关次数2：桑迪马VS蒂娅多拉；阿泽尔VS艾婷

通关次数3：艾尔特夏VS辛格尔德；艾尔特夏VS拉克西丝

通关次数4：希尔维亚VS菲莉；希尔维亚VS雷文

通关次数5：托拉邦德VS乔安；托拉邦德VS利夫

通关次数6：拉可秀VS斯卡撒哈；拉可

秀VS夏南

通关次数7：希尔达VS蒂妮；蒂妮VS塞缇

通关次数8：约翰VS约哈瓦；约翰VS拉娜

通关次数9：希尔维亚VS克劳德；琳VS阿雷斯

通关次数10：乔安VS艾丝琳；阿里奥恩VS阿尔特娜

通关次数11：多拉基亚兵VS法瓦尔；海贼VS帕蒂

通关次数12：曼夫罗依VS雷文；雷文VS霍尔塞缇

通关次数13：阿尔维斯VS辛格尔德；阿尔维斯VS蒂娅多拉

通关次数14：尤利娅VS蒂娅多拉；尤利乌斯VS蒂娅多拉

通关次数15：尤利娅VS尤利乌斯；尤利乌斯VS塞瑞斯

●**关于“地枪的悲剧”：**达因和诺瓦本来是一对感情很好的兄妹。诺瓦与达因的一个朋友结婚了，不过后来这个人与达因在国家问题上出现了分歧。本是想阻止两人争执的诺瓦却错手杀死了她的丈夫，而凶器正是地枪。这之后诺瓦自杀了，而哥哥达因也神秘死亡。其后兰斯塔王家就一直流传着这个传说，认为地枪会招来爱与不幸，而果然阿尔特娜也逃不过这个命运啊。

●很多人抱怨本作中没了可爱的天马三姐妹，不过最终章中，她们出现在了敌方阵营中，而且她们三人的幸运值都高达30！

●**关于“布拉奇塔之谜”：**其实十二圣战士之一的布拉奇从小就受到罗普特教团的教派麦拉派的教育长大。麦拉派是罗普特教团中一些信奉正义与和平的人们成立的教派，也就是所谓的革新派。布拉奇小时曾被当做祭品，是麦拉派的神官将他救下并抚养成人。帝国认为该教派对自己是个威胁，于是开始清洗麦拉教徒。布拉奇救下了被帝国攻击的麦拉教派所居住的村子，不过看到的已经是尸骸遍野。悲伤过后的他，决定在这里重建教团，继续发扬麦拉的精神。他建立了一座高塔，塔上面有着布拉奇亲手篆刻的对后世的警文。在布拉奇死后，他的遗体被放在了这里，而多年以后这里成为了神圣之地，无数人都前来朝拜，向这位“掌管着命运与生命之神”祈求幸福和平。

●**十二圣战士：**黑骑士黑泽尔（Hezul），神器为魔剑密斯特尔丁（Mistolteen）；龙骑士达因（Dain），神器为天枪冈尼尔（Gunguneel）；枪骑士诺瓦（Noba），神器为地枪格伯尔古（Gayborg）；弓使乌鲁（Ulir），神器为圣弓伊奇巴尔（Ichaibal）；魔法战士法拉（Fala），神器为炎之魔法法拉（Faraflame）；风使塞缇（Sety），神器为风魔法霍尔塞缇（Holsety）；圣战士巴尔多（Baldo），神器为圣剑迪尔芬（Tailfing）；剑圣奥德（Odo），神器为神剑巴鲁姆克（Balmunk）；大司祭布拉奇（Blagi），神器为圣杖瓦鲁奇里（Valkilli）；魔法骑士托德（Tordo），神器为雷魔法托尔汉漠（Torhammer）；圣者赫姆（Heim），神器为光魔法那加（Narga）；斧战士内尔（Neir），神器为圣斧斯万奇卡（Swanchika）。

《776》的小秘密

●**精英模式：**标题画面按下START开始游戏，在空白档案上输入“右左右左右左右右”，成功会听到音效，再退出就可以选择此模式了。该模式下获得双倍



之炎继承人，这场动乱的始作俑者。他设局干掉了辛格尔德并统一了大陆，不过后来却被曼夫罗依抹掉记忆并与妹妹发生了不伦之情。777年年底死于塞瑞斯手下。

克劳德■艾达家的神父，继承了圣杖瓦尔基里。他为了寻求科尔特王子被杀的真相去了布拉奇之塔，在那里得到了布拉奇神的神谕，知道了辛格尔德军将会失败的命运。

艾婷■圣弓家的公女，因为她的被俘导致了辛格尔德的出兵。她为人心地善良，成熟稳重，有一个失散很久的姐姐。

艾尔特夏■人称“狮子王”，出身黑骑士黑泽尔血统的王家诺迪昂，能够使用魔剑米斯特尔丁。其因为不满阿格斯特利亚的侵略行为而被软禁，后来被夏卡尔无情处决。

拉克西丝■狮子王同父异母的妹妹，天生丽质，国民都很喜爱她。她对兄长抱有仰慕之情，最大的困惑应该就是二人之间那永远不可逾越的鸿沟吧。多亏她的劝说，才阻止了艾尔特夏和辛格尔德之间的无谓战斗。

艾拉■伊扎克王子马利克的妹妹。同样也继承了奥德之血，剑术高超无比。在兄长战死沙场后，她带着夏南流落到维尔丹；在那里夏南被金博斯抓做人质，在辛格尔德救出他后，艾拉加入辛格尔德军。

乔安■兰斯塔王子，枪骑士诺瓦的继承人，拥有地枪格伯尔古。他和辛格尔德以及艾尔特夏是好朋友，同时她的妻子艾丝琳也是辛格尔德的妹妹，可谓名副其实的亲家。他对辛格尔德的安危十分担忧，在再次出兵帮助辛格尔德时被托拉邦德杀害……

艾丝琳■不折不扣的好妻子，一直跟随着乔安征战。她为兰斯塔王家生下了利夫和阿尔特娜，但不幸同样英年早逝，逝于依德沙漠。

菲恩■《系谱》的人气角色，他完美地诠释出了一个字——忠。其从见习骑士开始就一直追随着乔安，在圣战后曾出现了空白的三年，这三年内完全不知道他干了什么，有人说在依德沙漠见过他，也许，他去凭吊乔安夫妇和拉克西丝了吧。这之后他继续辅佐利夫并助其成为“贤王”。

托拉邦德■用“一代枭雄”四个字形容他再好不过了，他继承了龙骑士达因之血，是天枪冈尼尔的持有者。他所统治的南多拉基亚是片荒芜之地，作为国王的托拉邦德也不得不做一名佣兵。为了他的国民，他一直想统一多拉基亚，所以趁机杀害了乔安夫妇。按照加贺所说的，他就是一个追求名利的庸人；但对于他的国民来说，他无疑是一位英雄。

雷文■西连吉亚王子，圣风霍尔塞缇继承人。他的国家因争权夺位导致无人治理并开始衰退。雷文化身吟游诗人流浪各地，后来加入了辛格尔德军。在作品下部中他复活并作为军师协助塞瑞斯作战。

菲莉■西连吉亚天马骑士团成员之一，深爱着雷文，追随雷文的她加入了辛格尔德军。

布里奇特■阿格斯特利亚北部食人魔岭的海贼头头。小时候被海贼发现在海滩边，并被抚养长大。她的真实身份是尤古维家长女，圣弓伊奇巴尔的继承人，后来改名为艾维尔。

下部

塞瑞斯■辛格尔德之子，下部的主角。他在伊扎克的边境被夏南和奥伊菲抚养长大，自小得到夏南真传，剑术精湛。2岁就亡父的他，背负着重大使命开始了复国的旅程。圣战后被人称为“圣王”。

夏南■伊扎克王子，奥德之血的继承人，后来找回了失踪的神剑巴鲁姆克。在战场上的他强大无比，让人畏惧三分。用尽自己全力培养塞瑞斯成材是夏南最大的心愿，并且他一直在为自己的失职而导致蒂娅多拉被俘而深深自责。

拉可秀■艾拉的女儿，和她母亲一样长得美丽动人却有着一颗永不服输的心。她心中一直喜欢着表兄夏南。

阿雷斯■狮子王的独生子，在父母双亡后被佣兵贾法罗收养。刚开始阿雷斯一直认为自己父亲的死是辛格尔德的错，不过后来在接触到塞瑞斯时，这一想法慢慢改变。圣战结束后他统一了阿格斯特利亚。阿雷斯和他的父亲长得简直一模一样……

利夫■兰斯塔王子，被菲恩抚养长大。他从小就发誓要成为父亲那样伟大的战士。利夫是诺瓦之血的继承人，与塞瑞斯也建立起了如同父亲和辛格尔德那般坚定的友情。其后来统一了多拉基亚，并与南娜结婚，人称“贤王”。

阿尔特娜■利夫的姐姐，在依德沙漠被托拉邦德抓去并抚养成人。其手持地枪格伯尔古，于后来知道真相后加入了利夫军。一直喜欢义兄阿里奥恩。

南娜：拉克西丝的女儿。拉克西丝在兰斯塔时生下了她，可后来再去接长子迪尔姆多时南娜失踪。她从小就和利夫一起被菲恩培养着，拿着大地之剑的她在战场上还真是不赖。

塞缇■雷文和菲莉的儿子，圣风的继承人，为了让卧病的母亲见到失踪已久的父亲而踏上旅程。不过当他看到帝国的暴政时，决定加入当地的反抗组织玛盖团。

莱斯特■圣弓乌鲁的继承人，艾婷的儿子。他保护着妹妹拉娜加入了反抗军，和母亲一样性格温柔、成熟冷静。

尤利娅：圣者赫姆的继承人，能够使用光之龙那加魔法。她作为哥哥尤利乌斯的克星一直都被追杀，最后在蒂娅多拉的保护下来到了巴哈拉，在这里被雷文抚养长大。

尤利乌斯■继承罗普托之血，暗黑神降临在了他身上。这之后他性格突变，杀掉母亲蒂娅多拉后在各地抓捕小孩作为祭品，把皇帝也就是自己的父亲遣送到了夏尔菲，而自己掌握了帝国的实权。最后其被塞瑞斯和尤利娅消灭。

伊修塔尔■继承魔法骑士托德之血，对帝国有着疑虑。不过为了深爱着的尤利乌斯他还是投入到战斗中。心地善良的她偷偷释放了被抓起来的小孩。

曼夫罗依■罗普托教团的大司祭，目的只为了复活暗黑神。抹去了阿尔维斯和蒂娅多拉的记忆后让两人生下了让暗黑神复活的容器——尤利乌斯，可是同时出生的还有赫姆的继承人尤利娅，这对他真是一个天大的讽刺啊。



Part 4 《多拉基亚776》

关于《776》的诞生——它其实是一个加贺和任天堂条件交换的产物。在横井走后，加贺开始筹备关于《暗黑龙与光之剑》的补完计划，也就是《阿卡尼亚战记》前传。不过还是由于卡带容量问题，任天堂给他的结果仍然只有两个字“等待”。

机会出现在N64的外设64DD的发售，有了64DD，那么容量问题就不存在了，任天堂知道容量问题的解决能够使加贺的大手笔计划成真，于是同意了他的开发要求。不过作为条件，他还得再开发一款SFC平台上的FE作品。

但不久后老任又再一次泼了加贺冷水，由于64DD的不成熟以及N64的普及率远远不够，所以N64上的火纹开发计划无限期推迟——当然，这是发生在SFC上《776》开发以后的事。加贺对于任天堂对自己的欺骗再也无法忍受了，在《776》上市前一周，他留下了一封辞

职信离开了IS、离开了任天堂。后来大家也都知道了，他成立了自己的新公司Timanog，而《火炎之纹章 多拉基亚776》也成为了加贺的最后一款FE作品。

该作一看名字就知道剧情和前作紧密相连。没错，本作的故事就是发生在《系谱》里下部开始前到第八章的故事。虽然是外传性质的作品、虽然是基于已经步入末期的SFC的游戏，但是本作的严谨性无庸置疑。它继承了前作备受好评的特技系统，并且还大胆加入了“俘虏”和“偷窃”模式。小偷在《776》中完全就可以说是土匪！只要体格够高，没有东西偷不到（当然敌方体格达到上限20就没办法了）。试想一下，攻击手无寸铁的敌人是不是很爽呢？没有了横井的干扰，加贺让《776》重新走回了正轨，游戏采用小地图单任务的模式，还引入了分支流程。除了两条路线外，在特别的关卡满足特定的条件还可以进入外传，有些好东西和角色都在这里才能拿到或加入。关于《776》相当突出的一点就是令无数玩家发指的难度了！敌人AI高得没话说，比如武器被偷了还知道再去商店买，而且新加入的疲劳度设定让那些再强力的角色也不一定能独霸一方(不过舍得用道具还是可以的)。而且当时游戏的媒体是卡带，游戏里只能中断的设定把难度提到了一个新的台阶。当然，对于喜欢挑战完美的人来说，《776》是一个很好的舞台。本作的发售日为1999年8月28日，销量总计超过90万。

剧情概要

乔安死后，托拉邦德开始了对北多拉基亚的进攻，而兰斯塔他自然不会放过。不过托拉邦德的如意算盘打错了，因为就在这时帝国开始了对多拉基亚的攻击，大败的他不得不退回了南多拉基亚。利夫被菲恩以及少数随从保护着一路逃到了东海的一个小村菲亚，那里的村长艾维尔收留了他们。古兰历776年，帝国袭击了菲亚那村并抓走了南娜和玛丽塔，利夫一行人开始了对她们的救援之战。有着艾维尔和菲恩的他们，一路杀到了曼斯塔城，不料却中了敌人的歼击，全部被俘。但是在这里利夫遇到了好友阿斯贝尔和其他朋友，利夫一行和玛盖团成员合力逃出监狱。但不幸的是艾维尔为了营救南娜和玛丽塔被变成了一尊石像……

利夫接下了解放军领导的职务，开始了南征北战。但是帝国的追击并没有停止，走投无路的利夫冒险来到了南多拉基亚的米兹城，遇到了“多拉基亚之盾”汉尼拔。得到他的帮助后利夫见到了兰斯塔们的遗臣，并获得了他们的援助。利夫也真是福大命大，在塔拉又得到了莉若安的帮忙。半年后，利夫解放了自己的城池兰斯塔，回到了阔别15年之久的祖国。

但是好景不长，利夫援助阿尔斯塔的时候出现了重大失误，导致了大臣德利亚斯的丧命。不得已只有退回到兰斯塔。在帝国军的久攻之下，兰斯塔城就快要被攻陷。好在有塞瑞斯的及时赶到化解了危机，还攻下了战略要地阿尔斯塔。利夫军和塞瑞斯军也是在这时结盟，两人一起开始反抗帝国。士气大振的他们渡过了多拉基亚大河，目的直指曼斯塔城。可是就算打倒了雷德克也没用，原来曼斯塔城下有着罗普托教团的秘密祭坛，必须毁掉它才能真正解放这里。而在这里利夫救出了已经被石化一年之久的艾维尔。在最后，我们也明白了原来挑起多拉基亚南北战争的元凶正是曼夫罗依！利夫在打倒了他的走狗贝鲁多后迎来了胜利。

部分人物简介

利夫■兰斯塔王子，乔安与艾丝琳之子。被菲恩抚养长大，有着诺瓦和巴尔多双重血统的他从小就立志成为像父亲那样伟大的战士。他艰苦的童年生活造就了坚强不屈的性格。战后与南娜结婚，于780年统一南北多拉基亚，被后世称为“贤王”。

南娜■拉克西丝的女儿，继承了她母亲美丽的脸蛋和高雅的气质。和利夫是青梅竹马，本作女主角，而且造型比前作好看多了。职业为神官骑士。

菲恩■兰斯塔家的忠臣，当还是见习骑士时就跟随领主乔安征战。乔安死后，菲恩抚养利夫成为了光明磊落的大英雄，留在身边继续辅佐他。他的愿望就是能够复兴兰斯塔王国。他被人称为大陆第一枪骑士，正因为不是圣战士后裔和他的这份情操，这个称号尤其可贵!

艾维尔■失去记忆的她漂流到了菲亚那的海滩边（又是漂流？她还真是喜欢漂啊），做起了佣兵，劝降了紫龙山的山贼并收于门下。遇到了利夫后收留了他们，后来与利夫一起救助南娜和玛丽塔时被变为石像。最后在曼斯塔地下祭台被利夫救下恢复原状。785年与龙族的契约期满，恢复了记忆。

玛丽塔■艾维尔的义女，在小时被奴隶商人拐卖，幸得艾维尔所救。生性好强，希望成为像艾维尔那样的出色剑士。她在利夫暂时离开村子期间被雷德克所抓，后来在达奇亚加入了利夫军。游戏里最强角色之一，培养价值十分高。

萨拉■12岁的她是一个谜。直到游戏最后拿到圣杖时我们才知道她居然是曼弗罗依的孙女!为什么他们的长相有天壤之别?

米兰达■阿尔斯特国的公主，一直被帝国军囚禁在城中。是一个典型的刀子嘴豆腐心。

莉若安■拥有光之圣战士赫姆的旁系血统，阿里奥恩的未婚妻。别看她外表柔弱，但内心却是一个极为坚强的女性。

卡琳■为了找寻出来寻觅父亲的西连吉亚王子塞缇。见习天马骑士，淳朴是她最大的优点。

罗南■伊苏村的猎人，极富正义感。对于海贼袭击十分愤怒，从而加入了利夫军。其弓术一流，很有培养价值。

塞菲■塔拉的修女，为了多拉基亚地区的安定而四处奔走。性格同莉若安一样，内心坚强。

菲尔格斯■年轻的自由骑士，性格开朗。在地下牢狱结识了利夫并加入了反抗军。传说他的父亲曾跟随辛格尔德最后战死于巴哈拉……

玛秋亚■玛盖团成员之一，生性好强，是一位少见的热血女性。

西瓦■流浪佣兵，被利菲斯雇佣作为私人保镖。和大多数的强力剑圣一样，他也是独来独往，不受任何约束。

利菲斯■一个纯粹的胆小鬼还爱吹牛，利菲斯海贼团的头头。被利夫军俘虏后加入。喜欢修女塞菲。776的土匪角色。

加尔扎斯■已经被消灭的立波族王子，发誓要向伊扎克王家报仇。

阿斯贝尔：利夫的好友，为了朋友愿意付出自己的一切。持有自己的专用武器“格拉夫之刃”。

卡因■人气角色，兰斯塔王国的骑士，其双亲均死于沙场。他做事极为认真，很少说话。

奥尔艾恩■帝国军侦察队队长，职业为魔法骑士。加入利夫军后与尊敬的兄长莱因哈特在战场上互相厮杀。

弗雷德■奥尔艾恩的副官，对于奥尔艾恩绝对忠诚。

帕恩■不杀人，不抢穷人东西的义贼。生性善良。

蒂娜■塞菲的妹妹，被盗贼团里的人称为“帕恩的奴隶”。15岁的她天真活泼，完全不懂世事难料。

莱因哈特■弗利吉公国的骑士，也是伊修塔尔的近卫骑士。虽然年轻，但才华横溢。想把妹妹从利夫那里带回来，不过却遭到了拒绝。

雷德克■克诺特的将军，后来担任了弗利吉王布鲁姆的部下被派到曼斯塔城。在菲亚村绑架了南娜和玛丽塔。也与罗普托教达成盟约，一直被其利用。

贝鲁多■罗普托教在多拉基亚支部的司祭，曼弗罗依的爪牙。把艾维尔变成石头的也是他。作为最终BOSS，实力不怎么样。

Part 5 《封印之剑》&《烈火之剑》

正当玩家对于加贺的离去感到惋惜时，最为担心的就是FE系列是否会就此结束，一个经典会就此走向末路吗？不过FE可并不只属于加贺一个人，成广通等IS开发部成员对于FE的热爱绝不少于任何人。成广通等支持派最终说服了社内反对派，准备将这个伟大的系列延续下去。而顶替加贺的剧本编写任务则交给了《776》的助理编辑崛川将之。至于音乐方面，虽然迁横由佳于2000年成为了音乐艺人，但仍然担任了新作的音乐制作。对于加贺走后FE会变成什么样子的玩家在2002年3月29日解除了疑虑——新生作品《火炎之纹章封印之剑》在这一天登陆GBA。新作广受媒体以及玩家的好评，它在继承前作优良的系统之外，把《系谱》中的结婚系统以支援的方式拓展开来，不再拘束为“爱情”的关系。人物有了属性，不同属性之间的支援对于各能力的修正也不一样，但是为了避免破坏游戏的平衡，又限定了每人最多5次支援对话的条件。此外本作大大强化了外传章节的重要性，不走完全部外传就无法进入最后关卡达成GOOD ENDING等等。很明显，FE在扩展玩家年龄层，无论是人物设定还是战斗画面或地图都能看出端倪。新生的FE登陆GBA后，收入了35万的销量，并且其限定版内容十分厚道。

在《封印》成功后，IS又公布了令FE玩家们更为高兴的消息，宣布以后的每一年都会有一款FE作品面市。接着在2003年4月25日，作为《封印之剑》的前篇，《烈火之剑》发售了。因为同样是在GBA上，所以开发难度不大，加之有《封印》已经确立好的系统和数据，所以《烈火》的开发周期很短。并且因为有了《封印》的经验，所以游戏显得更



经验，不过代价就是人物的成长率变低。

●游戏里第一次出现了双路线和外传地图，并且在敌方单位中增加了远程的弩兵。盗贼可以偷取任何体格低于自己体格的人的道具或武器，而且还可以通过这个手段偷取武器后把身上的道具给他，然后反复偷，这样来无限获得EXP。另外，秘密商店和会员卡这个概念也诞生于本作并一直延续到后几作里，当然也包括著名的扛人打法咯。

●前面已经说到敌人AI高得可以在武器被偷后去附近商店购买，这样一来我们就可以无限入手敌人购买的武器了。

●我方中毒后每回合都会被损伤HP，这样用杖就可以一直回复，并一直获得EXP。不过这个弊病在后来GBA版中取消了，GBA版中的状态都有回合数的限定。

●**偷取ロプトの剑：**雷德克的体格是满值20，魔力在加成后是28，貌似是不可能偷的。不过可以先让盗贼给他一把铁弓，然后将其扛走，并放一个血牛型角色到离他2格的位置待机，下回合他就会用弓攻击。这样一来他的魔力加成就没有啦，然后猛磕圣水加过20后用盗贼杖就能偷过来了。

《封印》和《烈火》的小秘密

●《封印》当初的暂定名为《暗黑的巫女》。

●暗魔法吸血可以对着墙壁使用，但不知道原理是什么……

●**米蕾蒂之父被杀之谜：**在《封印》和《烈火》剧情间隔的这20年中，伯尔尼和埃特鲁尼亚发生过一次小规模战争。而卡雷尔作为埃特鲁尼亚的佣兵参战，在战场上杀死了一名伯尔尼的龙骑士。这位龙骑士正是米蕾蒂的父亲。

●**塞菲尔杀害父亲迪斯蒙特：**塞菲尔被下毒，还好有玛多克将军相救。之后有消息传出王子塞菲尔的死讯，迪斯蒙特来到灵柩前想验证塞菲尔是否死去，不料却被塞菲尔一刀刺死。本来迪斯蒙特就是一个无能的君王，而自己的儿子那么优秀才使得他心生歹念。而塞菲尔就是由于这件事开始变得讨厌人类，这为后面《封印》里的故事埋下了伏笔。



为成熟和细腻。本作有很多新意出现，首先是万年不死男输送队终于可以升级了！升级长能力后在外面的风险也要小点，虽然看似不怎么样，不过对于整个战局还是有一定程度的帮助。然后是另外两个被称为“鸡肋”的新设定：军师系统和天气。一开始玩家将扮演军师加入到这场战斗中，通过军师的星数来增加同属性人物的能力；不过只针对同属性来说就没了什么意义，还不如《系谱》和《776》里的指挥。而另外一个天气概念的存在只是影响移动力和视野，未免太发挥空间了。不过虽然有着瑕疵，但是《烈火》把新生的FE推向了一个新的高度，在补完《封印》剧情的同时，也为艾雷布大陆上发生的波澜壮阔的故事画上了圆满的句号。

剧情概要

有这样一块大陆，人和龙能够和睦生活，它的名字叫艾雷布。可是有一天这样的和谐被贪婪的人类破坏了。为了抢夺更多的权利和土地，人类向龙族发起了侵略。因为有八位手持神将器的英雄，使得在这种力量下的龙族们不堪一击，最后战斗以龙族的失败告终。在历史上称为“人龙战役”。战败的龙族被人类赶到了另一个地方……就这样人类统治了这片大陆。

千年的岁月飞逝而过，艾雷布新历980年，一件事情的发生打破了这千年以来的和平。利基亚地区的弗雷王国领主艾尔巴特无故失踪，之后他的儿子艾利乌德为了寻找父亲而开始了旅行。身为好友的奥斯迪亚国王弟海克托尔收到了艾利乌德的邀请前来协助，两人从拉乌斯公爵艾利克口中了解到了以达林为首的反叛军的一些情况，而且得知了更为惊人的情况——艾尔巴特居然也加入了反叛军！坚信父亲不会做出这种事的艾利乌德前往基阿兰地区调查，在基阿兰解决了内乱问题后还见到了一年前认识的朋友琳蒂斯。而整个事件也如抽丝拨茧般一层一层地浮现出来。海克托尔放在外面的密探蕾拉回来汇报说这一切的背后都是由一个秘密的组织“黑之牙”一手策划，同时还提到了一个人的名字——奈哥尔。“黑之牙”原本是一个专杀那些剥削者，同时帮助弱者的集团，在大陆上也声名显赫。不过自从奈哥尔出现在“黑之牙”后，这个集团发生了根本的改变……另外蕾拉还调查到艾尔巴特和达林现在身处龙之门处。

事不宜迟，在大海贼法卡斯的帮助下，艾利乌德来到了魔之岛——瓦拉尔岛。在这里艾利乌德救下了一年前认识的兄妹两人其中之一的姐姐妮妮安。打败达林侯爵后大家终于来到了龙之门，而奈哥尔打算操纵妮妮安打开龙之门，幸好弟弟尼尔斯唤醒了妮妮安。艾尔巴特趁这个时候给予了奈哥尔重创，不过代价却是……自己的生命。奈哥尔逃走了，艾尔巴特倒在儿子怀中逝去，画面凝固了许久、许久。

尼尔斯告诉了大家奈哥尔之所以挑起战争是为了收集更多的艾吉鲁，所谓艾吉鲁就是能量体，存在于每个人身上的特殊能量，奈哥尔正是借助了这些艾吉鲁来增强力量以实现他的野心。为了要对付他，唯一的办法是前往那巴塔沙漠寻找“活生生的传说”——当年人龙战争时期八神将之一的大贤者阿托斯。早已预料到此事的阿托斯让艾利乌德到东方的军事大国伯尔尼国境内的封印神殿寻找传说中的神将器。众人在路上见到了大贤者的弟子潘特及其妻子，他们告诉艾利乌德直接进入国境内是不可能的。于是众人打扮成旅人潜入了伯尔尼……潘特夫妇在会见了王妃后带来了重大消息——接近伯尔尼王族的办法就是找回丢失的皇室象征——炎之纹章。

黑之牙首领布雷丹被妻子（准确来说应该叫二房）索尼亚杀了，不过作为艾吉鲁的索尼亚也因为没了利用价值被奈哥尔干掉，黑之牙随即崩溃。

艾利乌德找回了炎之纹章并解救了险被暗杀的伯尔尼王子塞菲尔后，获得王妃签发的公文来到了封印神殿，八神将之一的普拉米蒙德在阿托斯的劝说下解开了神将器的封印。离开神殿后妮妮安再次被奈哥尔抓去，此时的奈哥尔强大到连阿托斯也不是对手。艾利乌德眼见心爱的人就这么被抓去，此刻的心情想必无奈大于憎恨吧。通过试炼艾利乌德拿到了神将器烈火之剑——幽兰戴尔，不过之后出现的冰龙让艾利乌德跌入了无尽的深渊……

原来奈哥尔在500年前和阿托斯是朋友，不过由于他对力量的过分执着导致了他走火入魔。最后的战斗即将拉开，为了给妮妮安和父亲复仇、为了整个大陆，艾利乌德再次踏上了瓦拉尔岛。被打败的奈哥尔放出了三条太古的火龙，阿托斯也拿它们没办法，受了重伤。千钧一发之际，普拉米蒙德复活了妮妮安，借助其冰龙的力量将两条火龙送回了龙之门，而剩下的一条，就交给我们了。这场动乱终于随着战斗的胜利而平息，大贤者也在千年过后安详死去。

20年后……新的故事又将开始。

伯尔尼王国国王塞菲尔突然下令开始侵略周边国家，萨卡和伊利亚迅速被攻下，而下一个目标正是利基亚。重病在床的艾利乌德立刻召回了在奥斯蒂亚留学的儿子罗伊。得知弗雷侯重病在床的消息，盗贼们准备去城里大抢一票。但是很不巧成为了罗伊踏上战场的首批亡魂。按照父亲的吩咐，罗伊立刻前往阿拉芬城支援正在苦战中的海克托尔。路上，罗伊遇见了为了阻止哥哥到处寻找帮助的伯尔尼公主——基内维亚。

不过罗伊还是来晚了一步，有着奥斯蒂亚猛将之称的海克托尔已经战败，临终前他告诉罗伊，伯尔尼打算复活龙族！罗伊夺回了奥斯蒂亚城并解救了海克托尔的女儿莉莉娜，莉莉娜带着罗伊来到郊外的洞穴取得了神将器烈火之剑，可回到奥斯蒂亚时却遭到了伯尔尼三龙将之一纳修的攻击，不过好在有罗伊师傅塞西莉亚前来帮忙。

终于，一直保持中立的国家埃特鲁尼亚也介入了战争，并且站在了利基亚同盟一方。很快罗伊就接到埃特鲁尼亚发来的邀请，希望能够帮助其消灭西方三岛的海贼。为了国与国的友好和政治上、军事上的帮助，罗伊答应了要求。此时埃特鲁尼亚本国发生政变，伯尔尼暗中支持宰相罗安祖并成功获得了兵权，塞西莉亚和基内维亚被羁押。罗伊在三军将帕西巴尔的帮助下夺回了古城，救出了塞西莉亚和基内维亚，同时被救的还有一位自称来自那巴塔的少女索菲亚。索菲亚带着罗伊一行来到了那巴塔，在长老的帮助下找到了神将器业火之理。重新整备后的罗伊军顺势发起了对埃特鲁尼亚反叛军的攻击，一口气拿下了王都阿库雷亚城，打败了三龙将纳修。利基亚和埃特鲁尼亚经过这场政变后结为同盟国一起反抗伯尔尼。

有了大国埃特鲁尼亚的帮助，罗伊很快解放了草原之国萨卡和冰雪之地伊利亚。基内维亚告诉罗伊，其实塞菲尔之所以变成现在这样憎恨人类，是因为小时父亲妒忌他卓越的才华，所以派人暗杀他。之后不知道被谁所救后，他完全变成了另外一个人，返过来刺杀了自己的父亲……

现在的伯尔尼军队已经无法抵抗联合军了，罗伊终于攻入了伯尔尼境内。打败了三龙将之首玛克多将军后，攻下伯尔尼只是时间问题了。塞菲尔命令布露妮亚带着魔龙逃往龙殿。与塞菲尔的一战，罗伊手持封印之剑打败了让整个大陆都陷入战乱的塞菲尔。但是事情并没有结束——七把神将器发出了共鸣，一道光束指出了龙殿的所在地。

伯尔尼的最后一战无疑是惨烈的，布露妮亚宣布了士兵可以随时离开的消息后竟无一人逃跑，支持他们的信念是最强军事国家的骄傲。但毕竟大势已去，罗伊顺利突破最后一道关卡进入了龙殿。罗伊在这里与一位名叫亚安的太古火龙交战，并且了解到了人龙战争的真相——并不是魔龙造出了现在的龙，与之相反，魔龙是龙为了战斗的胜利而改造的神龙。不过魔龙还是能够造出战斗龙，但是魔龙最大的特征就是没有心，纯粹是为战斗而活。人类了解到单靠数量的优势是战胜不了魔龙的，于是造出了神将器。但是因为两方力量过于巨大而让“秩序”崩溃了：四季混乱、昼夜颠倒，这就是传说之中的“终末之冬”。而正是这“秩序”的崩溃给予了龙族们致命的打击，龙族无法保持原来的形态，只能把力量存放在龙石之中化为人型，正是这种不稳定的形态让龙族在人类的攻击下不堪一击，而并不是人类历史上所说的，人龙战争是人类靠实力取得了胜利。而当罗伊问亚安是否因为战败而憎恨人类时，亚安却道出了令罗伊吃惊的话语：“憎恨？只有人



类才会拥有这些没有意义的感情。在龙族和人类存亡的战争中，人类胜利，龙族失败，仅此而已。”当年封印了魔龙的英雄哈尔德穆特后来创立了伯尔尼，所以塞菲尔在翻阅古文献时了解到了真相。所以他才打算重新复活龙族来肃清贪婪丑恶的人类……

最终罗伊还是战胜了亚安，新时代的人龙战争画上了句号。魔龙再次由于封印之剑主人的怜悯活了下来。后来在那巴塔，传说当中的理想乡中，失去心的女子也露出了会心的微笑。

部分人物简介

烈火

艾利乌德■利西亚弗雷领主艾尔巴特的儿子，被称为“红发公子”。为人正直刚毅，很有思想，在待人处事方面都很注意。为了寻找失踪的父亲而踏上旅途，粉碎了奈哥尔的野心。《封印之剑》中主角罗伊的父亲。

海克托尔■被人称之为“奥斯蒂亚的猛将”。其性格与艾利乌德完全相反，火暴是海克托尔的特征。但也正是他们互补的性格也令他们的友谊坚不可摧吧。在《封印之剑》中屈于伯尔尼主力军手下，莉莉娜是她的女儿。

琳■全名为琳蒂斯，虽然是在萨卡地区长大，不过她实际上的身份是基阿兰的公女。琳的母亲是基阿兰的皇室，而父亲则是萨卡草原上一名游牧民。地位上的显著差异导致了这段爱情不得不以私奔结尾。琳在明白了自己的身世后回到了基阿兰，解决了问题后与艾利乌德一同踏上征程。草原出身的她，剑术高超，而且还能使用弓。她的性格倔强，一旦决定的事就不轻易改变。

妮妮安■人龙大战后被赶到别的大陆的龙族，系别是冰龙。被奈哥尔召唤来到了艾雷布，有着神秘的力量。妮妮安和其弟弟尼尔斯并不是纯种的龙，而属于人和龙的混血，想必这就是那股神秘力量的来源吧。她被艾尔巴特所救，后来遇到了艾利乌德，最终战时，正是凭借妮妮安把两条太古的火龙送回了龙之门，才会有艾利乌德的胜利。

菲奥拉■隶属伊利亚天马骑士团，并担任小队长，号称“纯洁的白翼”。虽然很年轻，但是做事细心谨慎。她对待自己的两位妹妹更是如母亲般呵护备致。人气角色。

芙罗利娜■天马三姐妹中最小的一位，现在仍然为成为正式的天马骑士而修行。琳帮助她平定了基阿兰动乱。但是不知道为什么怕男人的她，最后还是可以和海克托尔结婚……

马卡斯■弗雷骑士团团长，对王家效忠到死。在两次大战中都极为活跃，被人们称为“弗雷的守护神”。

拉加尔特■原“黑之牙”元老干部之一，而且很有可能成为“四牙”中的一员。不过在黑之牙发生质变时选择了离开。人称“疾风”的他总是来无影去无踪，性格也差不多是这样飘忽不定。

瑞贝卡■一名村姑，为了保护村子去向艾利乌德求助，消灭了山贼后加入了军队，后来成了罗伊的奶妈。

马修■奥斯蒂亚情报科的密探，但是性格比起蕾拉来要开朗得多。不要看他平时油腔滑调的，但做起事来却非常认真。马修和蕾拉曾约定好了等任务完成后就去见马修的父母，不过蕾拉却在执行任务时被贾法尔杀了。战斗结束后马修创立了一间孤儿院。

露西亚■自小失去双亲的他成为了一名修道士。由于一直侍奉的哥乌尔家衰败，他只好过起了佣兵的生活。由于外表过于女性化，常常被当作是女性。性格温柔善良。

巴瑞特■在世界各地修行的斧战士。他战斗的目的就是为了和别的高手过招，这样死而无憾。后来在斗技场结识了卡尔拉，两人擦出了爱情的火花，最后生下了菲尔。

普莉西拉■了解到王家衰败的她，从埃特鲁尼亚赶回。不过在途中却被拉乌斯扣押，幸得艾利乌德所救。爱慕着自己的哥哥……

雷万■哥乌尔家长男，原名为雷蒙德。后来不得不开始佣兵生活，找机会向奥斯蒂亚复仇。不过后来却被弟弟露西亚说服加入了有海克托尔在的艾利乌德军。他也一定承受了不小的压力。

加那斯■《烈火》中唯一的暗魔职业。山中隐士尼美的第四子，他的前三位哥哥都因修炼暗魔法死去。加那斯为了追寻普拉米蒙德的脚步随艾利乌德来到了魔之岛，之后听说他有个儿子叫修。

霍凯■那巴塔守护者，被称为鹰眼。虽然职业是狂战士，但生性并不好战。其平时不爱说话，做事冷静就是他的特点，后来生有一女。

阿托斯■人龙战争时期的八神将之一，有段时间和奈哥尔在那巴塔一起研究着魔法。不过有一天奈哥尔走火入魔，阿托斯打瞎了奈哥尔一只眼睛后赶走了他。之后阿托斯就一直住在那巴塔，时时刻刻监视着奈哥尔。

潘特■大贤者阿托斯的唯一弟子，埃特鲁尼亚利库雷公爵。虽然他是本国最高军事负责人，但是在10年前却带着妻子去了那巴塔沙漠修行魔法。

露依斯■潘特的夫人，美丽善良，气质非凡。被人们称为“金紫的贵妇人”。

尼诺：黑之牙成员，索尼亚的“女儿”。年幼的她一直被索尼亚利用，事实上正是索尼亚杀害了她的双亲。尼诺无疑是悲惨的，不知道真相的她一直渴望得到索尼亚的爱……本作中超高人气角色，可爱的外表加上恐怖的成长迅速聚敛了一大批FANS。

贾法尔■黑之牙高层干部——四牙之一，被人称为“死神”，接到艾菲迪尔的命令杀死了间谍蕾拉，马修对他一直耿耿于怀。而正是尼诺改变了他的人生，改变了他孤僻冷漠的性格。其职业为刺客，那恐怖的暗杀术“瞬杀”令无数对手胆寒。

莱那斯■四牙之一的狂犬，首领布雷丹的次子。实力在黑之牙里排名第三，手持巨剑。从外形就可以看出他是个外向的人，的确他是属于那种想做就做的热血型男子，最尊敬的人莫过于自己的兄长罗依德了。

罗依德■四牙之一的白狼。不仅具有高超的剑技，同时也有丰富的指挥头脑。对于现在的黑之牙的状况也十分担心，怀疑着索尼亚的真正目的。其在黑之牙中有着很高的声望。

乌露丝拉■四牙中唯一的女性，外号苍鸦。这个女人城府很深，在索尼亚面前失宠后的她打算借助艾利乌德之手除掉维达。

奈哥尔■“灾难的招致者”，为了追求力量他走火入魔，到处收集艾吉鲁。他的独眼就是拜阿托斯所赐。其后来利用古魔法造出了“莫鲁夫”，让整个大陆都陷入了战乱之中。但他并不满足，最后还打算利用龙之力，不过这一切计划都被艾利乌德等新一代神将毁灭了。

卡雷尔■萨卡出身，少年时杀掉了自己的父亲成为了继承人，不过他还有一个妹妹没有舍得下手。26岁的他早已打遍了大陆上无数高手，被人们称为“剑魔”，传说他曾经凭一己之力杀掉了一千名骑士。后来在《封印之剑》里再度出现的他已经46岁，隐居在了伯尔尼山中的小山村里。

马利纳斯■行商人，被艾利乌德一行人救下后担任了财务管理的工作，被人称之为“万年不死男”。

封印

罗伊■艾利乌德之子，同时也是埃特鲁尼亚三军将之一的塞西莉亚的弟子。接到父亲重病和利基亚发生内乱的消息后回国。他和父亲一样具有优秀的指挥能力，不过太过年轻，政治方面缺乏经验。

莉莉娜■和罗伊是青梅竹马，并且他们的父亲早已给他们俩订下了婚事。同罗伊一样，莉莉娜也是在塞西莉亚那里学习，悟性极高。

迪克■弗雷家雇佣的佣兵，任务是帮助罗伊。初见罗伊时认为他太年幼，曾经有过逃跑的冲动……

查德■阿拉芬孤儿院的院长，在伯尔尼的侵略中战死后，为了复仇加入了罗伊军。

露■同查德一起在孤儿院里长大，在魔法方面他是一位天才。

雷■和哥哥露不一样，他自小就离开了孤儿院去修行暗魔法，后来遇到了罗伊军才知道孤儿院被毁。

路特加■偶像，绝对的偶像，实力+长相构成了路特加成名的决定性要素。他的加入也是出于对伯尔尼的复仇，但是接触到剑圣卡雷尔后，他才了解到复仇是无意义的事。

苏■库特拉族长草原之狼——达杨的孙女，父亲正是前作中的鲁斯。伯尔尼的挑拨让萨卡各族间产生了很大的矛盾，在被祖特族袭击后，失去了苏的消息。

菲尔■出生在萨卡的天才剑士（继承了母亲啊），为了达到舅舅那样的程度在世界各地修行。但是缺乏社会经验的她却被海贼利用，还好有骑士诺亚的帮助。

克莱因■潘特夫妇的儿子，从头发就可以看出，克莱因继承了母亲的特质。身为将军的他没有一点官架子，深得人们厚爱。属于完美型男人。

米雷蒂■伯尔尼的龙骑士，对于基内维亚公主十分效忠。相信公主的她加入了罗伊军，承受着巨大的压力，而且在战场上还要面对自己深爱的盖尔……

盖尔■因为他并不是伯尔尼人所以无法成为三龙将，但是在纳修战败后很快就受到玛多克的提拔。对于国家十分效忠，就算对手是自己最爱的人时，他的选择仍然是“忠”。

索菲亚■来自那巴塔的神秘少女。虽然不爱说话，但是心地善良。身世一直是个谜。

玞■神龙族的后裔，纯种的神龙，后来为了帮助罗伊才得到长老的批准离开。其武器为特殊的神龙石，成长超高。

布露尼亚■给人的感觉就是又一个依修塔尔。深爱着塞菲尔的他，虽然对于他的行为不理解，但是仍然贯彻执行。

基内维亚■塞菲尔的妹妹，为阻止哥哥，她偷走了皇室象征“炎之纹章”并四处寻求帮助。被国人称作公主中的公主。

塞菲尔■一代枭雄，论文论武都是



●**八神器到底是哪八样？按照官方设定应该是：**幽兰戴尔、阿鲁玛兹、玛尔迪、米尤鲁格雷、法尔布雷斯、亚里艾尔、阿波卡布斯以及国王剑厄尔赞古斯，其中并不包含争论中的圣女之杖和封印之剑，最重要的依据就是八神器在一起会发出指向龙殿的光，而在遇到国王剑之前，如果前圣女之杖和封印之剑是神将器的话，光束早就发出了。

●**封印之剑：**和八神器一起造出来对付龙的武器，使用者为英雄哈尔德穆特。该剑能够根据持有者的真实想法而行动，所以哈尔德穆特和罗伊都是虽然砍倒了魔龙，但并没有杀死她。论地位，封印之剑是高于八神器而作为相对独立的存在。

●**《烈火》的地雷BUG——利用该方法能够控制敌人行动一回合，从而出现很多有趣的打法。具体做法是：**使用地雷并把它安置好，下回合敌人踩上去的一瞬间立刻按GBA的软重启SELECT+START+A+B，此后重新进入后就可以操纵敌兵了。这方法最大的用处就是可以获得维达身上那把加全能力的"BUG枪"。

●从本作开始主角抛弃了蓝发路线，改成了红发。因为《776》属于系谱的外传故事，所以灰头发的主角利夫在这里不算是正统的主角。

●《封印》每通关一次在挑战模式中就会得到一名同伴，一共有8位。所以想要收集全同伴的话至少要通关8次。

《圣魔》的小秘密

●**无限凹靴子大法：**普通难度通关后，地点为地图右上方，在有雾的情况下(使用S/L大法凹处这种天气）必定会出现携带靴子的大蜘蛛，干掉即可。通过反复地打，靴子要多少就可以拿多少。在HARD难度下，则需要进入遗迹，消耗8个乱数后再退却，之后回到大地图记录后重启，100%几率出现大蜘蛛。

●**无限秘技书取得大法：**最终章前，反复进出直到右上方出现怪物，之后回大地图记录并重启，然后打之前的怪——大蜘蛛身上必定携带秘技书，而另外一只飞行系的怪物则携带着B级枪。拿够之后还可以再打拿去卖钱，售价共计8500之多！很快你的军队就富了……

●**错字：第19章的过版条件出现错字：**アーヴの击破，实际上应为アーブの击破。而人物的支援对话里也出现了大量错字……

《苍炎》的小秘密

●**必杀率高达255的必杀剑：**在打造武器时选择细身の剑、细身の枪，或者初级雷魔导书サンダ－这类本身有必杀设定的，打造时把必杀率改成0，再完成改造的话就会发现必杀率赫然变成了255！

●**S光魔法偷盗方式：**最终章的司祭拥有的S级光魔导书一般是没法偷盗的，不过用如下办法却能如愿以偿：使用封魔杖封住司祭，然后攻击他令其伤血(保证周围没有能给其加血的敌人），这样下回合他就会使用伤药，此时的S级光魔导书就会处于未装备的状态!趁这个时候偷走他的S光就大功告成。利用此法也可以偷取其他人的身上的装备武器。

●主角再次回到了蓝发路线，看来只有在掌机上时主角的头发颜色才不是蓝色啊。



顶尖。在翻阅了古文献后，本身就憎恨人类的他开始了疯狂的行为，打算让龙族重新统治世界，消灭贪婪的人类。

伊冬■神龙，为了战斗而被取走了心做成了魔龙，是塞菲尔手中最重要的一颗棋子。

亚安■人龙战争时活下来的古代龙，一直在神殿里疗养。在接触了塞菲尔后，他觉得让龙族王朝重建的时机到了。



Part 6 《圣魔的光石》

这款号称有了革命性变化的新作，于2004年10月7日来到了玩家手中，平台依然是GBA。本作使用了《外传》的系统，过去我们只能在大地图或者说行军画面上看到人物肖像及剧情发展等等，感觉上有种被迫的压抑。不过现在好了，人物可以在大地图上任意移动，想去哪里就去哪里，很是自由。虽然实质上是不变的，但这样做的话使游戏本身有种强烈的代入感，就像是自己真的在行军一样控制着人物移动。还有在过关后，某些森林地区等地方会出现魔物!玩家可以去讨伐练级，同时还可能打出好的道具。IS这么做是有道理的：不同的玩家有着不同的水平，万一某些时候因为自己运气不好练不出强力角色怎么办？这时慌慌忙忙地进入下一关后，强力的敌人肯定让你吃不消，所以厂商就提供了这么一个培养角色的"试炼"场所，这对良好的游戏环境塑造有着莫大的帮助。而且在这里玩家所要担当的风险要比打斗技场小很多，不用再那么担惊受怕地把手放在B键上做着随时放弃的准备。在这里如果觉得敌人或者敌人身上的道具不如意，完全可以按"退却"离开，自由度方面很高。

另外，某章过后会出现名为"塔"这样的区域，此区域有所不同，它可以反复挑战，也是属于试炼的那种，不过难度就要比普通的高些了。但是不要单纯以为它只是森林的强化版——随着游戏的深入，塔里的怪物会变强，而且我们还能上到更高层。有着野心的玩家可以在这里挑战自我，耐玩度也随之升高。还有一点就是，一种职业的转职方向不再单一，而是多重，这样一来自由度大幅提高。另外，也许是《系谱》和《776》的玩家怨念过深，本作出现了几种职业特技来代替个人特技：将军的大盾，作用是屏蔽所有攻击；翼龙骑士的贯通，作用是无视敌人防御;司祭的魔物特效，作用是对于魔物有3倍的伤害；阻击手的必中，按照自身等级来判定发动几率;德鲁依的召唤，虽然是随机的，不过等级越高越容易召出强力的亡灵骑士……再加上前作已经有的刺客的瞬杀，剑圣和狂战士的职业必杀修正，这些职业特技也足以让玩家过瘾了。

剧情概要

玛基・维尔大陆，自魔王被封印后已经平稳地度过了800年，守护着自古以来传下的5颗封印魔王的圣石的人们渐渐成立了8个不同的国家。

大陆历803年，一场突如其来的变故席卷了整个大陆。国境最大的古拉多帝国的皇帝彼加尔德突然下令向邻国鲁内斯王国发起侵略。在本是同盟国的奇袭之下，鲁内斯根本来不及作出反应，王子伊弗列姆也在战场上失去了消息。眼看着鲁内斯王城就要陷落了，勇王珐德为了避免牺牲做出了投降的决定，并且派塞德强行送走了公主艾瑞柯。艾瑞柯走时带上了父亲给她的指环，躲避追兵的她逃到了弗雷利亚，在这里艾瑞柯解放了缪兰城。之后，她却得到了噩耗：父亲勇王珐德壮烈牺牲……

艾瑞柯的哥哥，王子伊弗列姆这时其实深入到了敌人的腹地雷因帕鲁城。在得到贤王的支持后，艾瑞柯决定前去支援哥哥。在途经塞弗雷附近的扎哈萨古村时却出现了魔物，之后在大陆各地都相继出现了魔物，而这些魔物正是古代魔王的手下……

伊弗列姆由于不知道王城已经陷落的消息，行动败露的他被围困在了水城雷巴尔城外。王子的近卫骑士奥尔森告诉艾瑞柯他哥哥已经被抓，愿意和她一同前去解救伊弗列姆。但这实际上是帝国的陷阱——原来奥尔森为了复活死去的妻子而接受了帝国的要求，引艾瑞柯来到这里并一举歼灭。

艰苦的战斗后，兄妹合流。二人回到弗雷利亚，从贤王那里知道该国的圣石已经被毁，必须尽快通知其他国家保护好圣石。伊弗列姆决定继续在前线向帝国军发起反击，而艾瑞柯则前往罗斯顿圣教国报信。而后罗斯顿圣教国也加入了讨伐帝国的战斗中，而且拉切尔居然是该国的圣王女，这让艾瑞柯大吃一惊。为了夺取圣石，帝国军笼络了贾哈那军团长卡莱尔，国内已经发生内乱。虎目石肯塞尔达无视里昂的劝阻杀害了伊修梅娅女王。而伊弗列姆也正好赶来，大家得知帝国已经利用圣石制作出了更加强大的暗石，而幕后的那个人正是他们的儿时玩伴——里昂。夺回了鲁内斯并击退里昂体内的魔王后，兄妹二人带着圣石和双圣器对魔王展开了追击。

暗之树海——过去封印魔王的地方，历史仿佛重演一般又回到了这里。面对已经被魔王控制心灵的里昂，伊弗列姆坚定地砍了过去。其实里昂原本只是想利用魔石来拯救世人、消灭魔物；不过再怎么坚定的人，还是有着心中的黑暗狭缝，魔王由此慢慢控制了里昂，邪恶在里昂的体内增殖，导致了他作出那种企图毁灭世界复活魔王的荒唐行为。最后，在得到大家的宽恕后，里昂微笑着辞世。但是魔王复活了！幸好众人成功启动了圣石封印住了魔法的灵魂，不过肉身却还在世上——但是这时的魔王怎么敌得过手持双圣器怀着必胜之心的我们？魔王被消灭，里昂在那个世界也能够安息了吧。

部分人物简介

伊弗列姆■鲁内斯王子，王位继承人。艾瑞柯是他的双胞胎妹妹。他师承帝国军最强武将杜塞尔，有着极高的天赋，连他的恩师也对其赞叹不已。不过也正是由于这种天赋，其实他完全属于一个武痴，根本没有想过要继承王位。

艾瑞柯■有着贵族公主应有的气质，同时还拥有一颗善良的心。和哥哥相反，艾瑞柯讨厌争斗、厌恶战争，但为了保卫自己的国家，她还是学习了武

术，不过她的剑技其实是由哥哥的枪技演变而来。战争爆发后，为了寻找哥哥而踏上了旅途。

拉切尔■罗斯顿圣教国的公主，是现任教皇曼塞尔的侄女。至于为什么是王位继承人，其实是因为她父亲因讨伐魔物战死，而教皇没有子嗣，所以她才成为了继承人。其有着一颗侠肝义胆，喜欢到处游历。

约书亚■一名作为佣兵而到处流浪的剑士，最大的爱好就是赌博。他的真实身份为贾哈那王子，早年为了磨练自己而出游。不过这种行为却让女王依修梅娅十分困扰。

罗斯■依姆村出生，为了成为超越父亲的战士而刻苦修炼，有着无比的潜力……

阿米莉娅■因仰慕杜塞尔将军而加入了帝国军，做事认真，性格直率。有着无比的潜力……

尤恩■贤者塞勒夫的弟子，从小和姐姐特缇斯一起到处流浪。还是小孩子的他十分顽皮，不过同样有着无比的潜力（又说了一次）……

塞勒夫■年轻的贤者，实力超群。其外表看来很冷峻，实际上却有着相当的热情。

梅尔■已经活了800年的龙人族女孩，父亲曾在800年前与魔王的战斗中丧命。她后来被龙族长老穆尔瓦收养，一直在那里平静地生活着，直到感觉出帝国有了异样，便和塞勒夫一同前往调查。

希尼亚斯■弗雷利亚王子，弓术在该国首屈一指，而且他有着超强的军事头脑，对于政治的谋划也是一等一。唯一的缺点就是为人清高，说话带刺。

玛莉卡■贾哈那出生的女剑士，从小和父亲周游各地学习剑术。长大后的她更是一个人开始了磨练自己的修行。因为她平时很冷漠，后来被人们称为“绯闪”。

杜塞尔■帝国三军将之一，人称“黑曜石”。帝国最高军事负责人，武术在帝国堪称第一。作为伊弗列姆的恩师，他把生平所有的技能都传授给了他。其对皇帝做出这种奇怪的举动一直深怀疑虑。

里昂■帝国的皇子，天性善良，有着卓越的才华。自儿时就和伊弗列姆以及艾瑞柯是好朋友。不过他却是个自负的人，一直在担心以后成为不了像父亲那样出色的人，没有能力继承这皇位。在这样巨大的心理压力下，里昂想取捷径借助“魔石”实现自己的理想，可这却引出了一场浩劫……



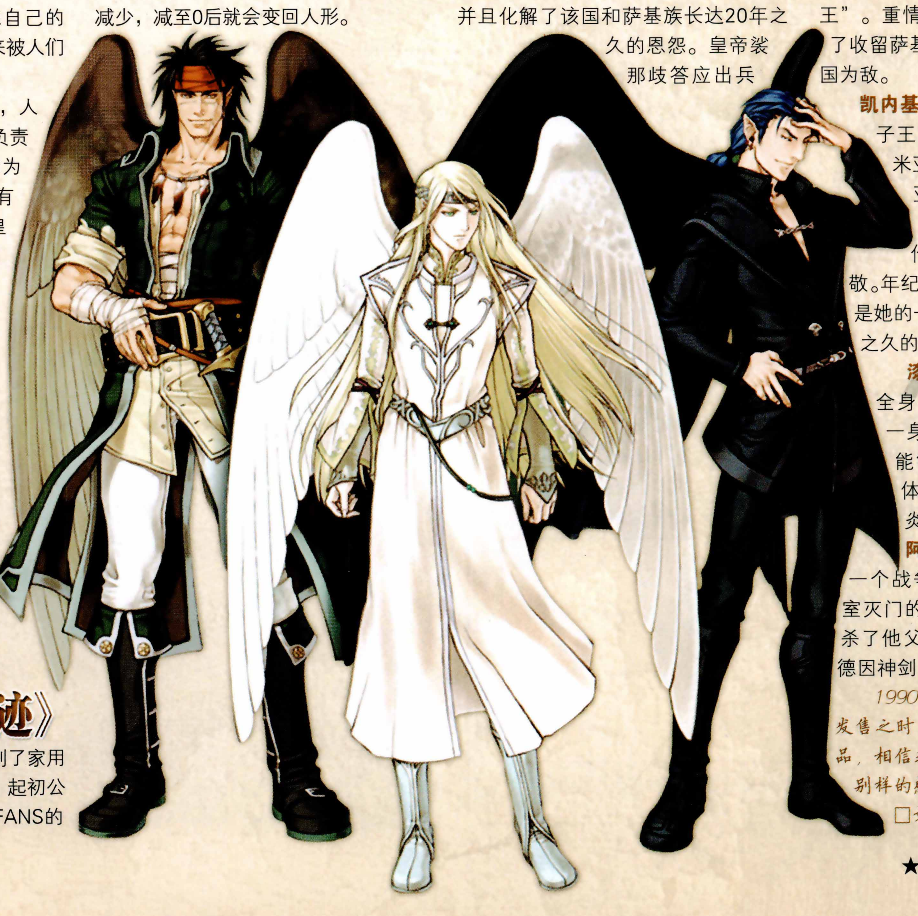
Part 7 《苍炎的轨迹》

多年以后，FE系列再度回到了家用机平台，这一次它登陆于NGC。起初公布时的几幅设定图就引来了众FANS的无限遐想，而在2005年4月20日发售（FE系列15周年）后，《苍炎》带给玩家的是一个又一个的惊奇……

用一个词来形容本作最为贴切，那就是颠覆。首先，FE从经典的2D风格一下子变成了3D，在进入游戏的一刹那就让很多老玩家目瞪口呆（虽然事前已经公布了该作3D化的消息，不过相信初玩时还是会很惊讶）。3D后的优劣我们暂不多说，不过凭借3D，我们看到了FE的新生。

但让你大跌眼镜的才刚刚开始而已，上手后不久就会知道本作的系统也做了很大的颠覆。首先是取消了斗技场以及大地图上的武器、道具店，并且强化了《系谱》时出现的“据点”这个系统。重点表现在过关之外还可以获得奖励经验值(多少依关卡表现而定),而在据点里,就可以将经验分配想要快速培养的角色,并可以实现快捷的S/L凹点。当然，还有另外一个要素——武器打造。就笔者个人来看该系统比较鸡肋，因为每章只能打造一把武器的设定局限性太大。前作里的职业特技经过实验后,终于变回了特技登上了家用机。不仅如此,游戏还把一些强力的特技归到“奥义”中，不过制作者大概考虑到了游戏的平衡性，所以通篇游戏中我们只能获得4本奥义书，所以分给谁使用也是个不大不小的问题。在人物状态里，本作引入了“生理曲线”这一设定，曲线的波动会影响到角色的命中和回避（偏差值是5）。此外，“体当”是一个新颖的设计——比自身重量+2低的无坐骑的对手或同伴,可以被撞开一格。别小看了这个新要素,由此可以衍生出很多打法来。非人类种族不能使用武器，但是可以通过化身（即变身）来参加战斗。此时能力大幅增加，但每战斗一次后化身槽就会减少，减至0后就会变回人形。

总而言之，回归家用机的FE的确让我们看到了她的变革与新生。



剧情概要

刚成为古雷尔佣兵团团员的艾克，成功讨伐了山贼和海贼。而接下来发生的事即将改变他的命运……

“贝奥克”族的两大国家克利米亚和德因之间爆发了大规模战争。虽然当前战局不分上下，但作为军事大国的德因有着雄厚的实力，长期作战下去很有优势。在权衡了局势后，佣兵团决定支持克利米亚。可哪知道局势变化竟如此之快——克利米亚国很快战败，佣兵团在路上意外救下了克利米亚公主艾琳西娅，并且决定护送公主前往拉格兹族的加利亚王国。虽然加利亚和克利米亚属于不同种族，但由于两国相邻，所以保持着良好的关系。克利米亚王也是因为这点才让女儿逃往那里寻求帮助。

在两国边境处，古雷尔打败了德因军“四骏”之一的炎枪普拉哈，我方也得到了加利亚军的援助。不过突然出现的漆黑骑士却干掉了古雷尔，年轻的艾克就这么失去了父亲。而佣兵团也是很现实的，团长死后，众多团员都纷纷离去。在群龙无首的情况下，蒂亚玛特和塞内奥力推艾克成为了新团长。

加利亚国狮子王召见了艾克，告之了他也是该国出身，并且还决定给他领地让他留在国内。不过艾克父仇未报，艾莉西娅的委托也没完成，当前不是享福的时候。佣兵团决定前往最强大的贝格尼奥帝国寻求帮助。

千辛万苦终于来到了帝国，众人见到的皇帝居然是一个名为裟那岐的小女孩！一介布衣的艾克十分不习惯贵族那套风格，对于皇帝更是缺乏恭敬。但他还是帮助皇帝解决了内乱，并且化解了该国和萨基族长达20年之久的恩怨。皇帝裟那岐答应出兵帮助艾莉西娅，并且强行授予了艾克爵位。复国军一路高歌猛进，而艾克在遇到盗贼弗尔卡那里得知了父亲的真正身份。不过最后，艾克攻下的只是没有王的德因王都，同时还发现了纳西尔这个叛徒。

按照纳西尔所说的，艾克前往了附近的神殿。原来那个纪念纹章是封印邪神的纹章。为了打败想复活邪神的狂王阿修纳德，艾克得到了狮子王和鹰王的援助。而在纳顿斯城，艾克打败了漆黑骑士，报了杀父之仇。最后在古利多尼亚塔救出了莉阿妮后，最后的战斗开始了……



部分人物简介

艾克■古雷尔佣兵团长古雷尔的儿子，从小跟随父亲学习剑术。思维冷静，能够理智判断当前局势。不过出身低微的他，讨厌那些贵族的礼仪。

蜜斯特■艾克的妹妹，身上持有封印邪神的纪念纹章。

古雷尔■原名卡维因，原本是德因国最高军事统帅，人称“神骑将”。曾经在接触过“炎之纹章”后发狂地杀死了自己的妻子和部下。传说漆黑骑士曾是他的弟子……

艾莉西娅■克利米亚公主，不过她的身份却一直没有公开过。在国家被德因军击败后，走上了一条艰辛的复国之路。

塞内利奥■佣兵团军师，有着卓越的智慧和超强的分析能力，艾克做决定之前都会向他请教。他头上的纹章据说是封印龙之力的。

迪亚玛特■佣兵团副团长，曾是克利米亚国宫殿骑士。她一直像母亲般照顾着艾克和蜜斯特。

缇万■菲尼基斯国王，人称“鹰王”。重情重义，实力雄厚。曾经为了收留萨基族王子琉西昂而不惜与帝国为敌。

凯内基斯■加利亚国王,人称“狮子王”。传闻阿修那德进攻克利米亚，是为了进一步进攻加利亚而与狮子王一较高下。

裟那岐■帝国皇帝，作为神使而受到国民的尊敬。年纪虽小,但政治能力惊人。正是她的一跪，化解了一段长达20年之久的恩怨。

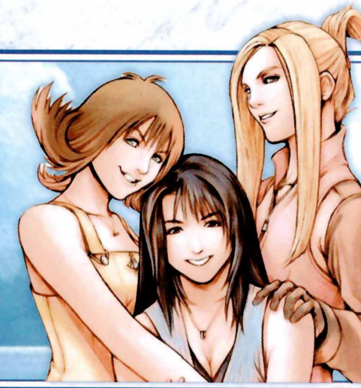
漆黑骑士■“四骏”之一，全身都被一席黑铠所包围。其一身装备都受过女神的祝福，能够自由四处传送。但是具体关于他的一切，在《苍炎》中都是谜……

阿修纳德■德因国国王，一个战争主义者。20年前德因皇室灭门的唯一幸存者（因为他就是杀了他父亲的凶手……）。其手持德因神剑，骑着一匹黑龙。

1990-2007，写于《晓之女神》发售之时，回顾这之前的9部火纹作品，相信我们的心中都会升腾起一份别样的感受。

□文/剑圣夏南=HEERO RAINE

GAME FANTASY 电玩范特西



说实话，这个“范特西”虽然指的Fantasy，但是本专栏的讨论内容绝对不仅限于FF的内容，也未必只介绍正统RPG的东西，从这一期开始，我们将对所有包含幻想题材的游戏（当然主要还是RPG）进行探讨和研究，包括与游戏和游戏文化有关的各种要素，以及游戏与生活的关系。本期我们讨论的内容是——游戏里的魔法！

□文/猴子

幻想世界中的究极武器 魔法是不可缺少的要素

说到RPG，或者幻想题材的游戏，玩家们首先想到的可能不是飞空艇陆行鸟，也不是一座座城堡和里面的武士，而是一群穿着宽大袍子，拿着柏木杖，相貌看上去或鹤发童颜或青春美丽的魔法使者们。魔法这个东西虽然由来已久，但是在游戏里能够体现出2个特点：第一，魔法具有攻击、回复、辅助等N多种效用，在大多数情况下比物理攻击和道具更有效；第二，使用魔法要耗费一定的MP，等级越高的魔法消费MP就越多。魔法的种类不一而足，但是如我们所述，大部分的游戏里魔法的种类是比较分明的，一般来说必备的有使敌人遭受某种属性伤害的攻击魔法、使我方人员回复HP、解除不良状态的治疗魔法，以及在战斗时使我方处于暂时优势、或者降低敌人能力的辅助魔法。早期RPG的魔法使用者分为比较明显的职业，如DQ里面魔法师主要使用攻击魔法，僧侣主要使用治疗魔法等等。FF系列里的攻击和回复魔法则由黑白两种魔法师担任。能够通晓全部魔法的被称作“大魔导师”或者“贤者”，历来是上级职业。



←FF XIII的女主角虽然是格斗系角色，但是在战斗的过程中还是可以看到魔法的使用在近来的几代FF中，职业的概念逐渐淡化。



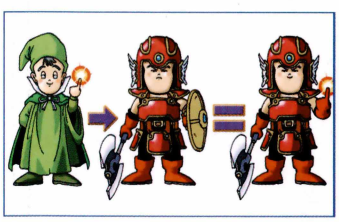
↑从FF XIII的人物和怪物设计上来看，本系列的幻想题材依旧和往常一样，但是科幻的比重显得大一些。



→FF每一部作品的推出，画面表现上都会有一个明显的提高，魔法和其他特级也更加华丽。

精神主导魔法的威力 战斗中地位异常显著

因为魔法师的武器是他们的大脑（汗），所以这些人的物理攻击和防御力都很低，如果他们的MP消费光了就会变成废柴一条。由于体力经常扛不住敌人的直接攻击，在RPG游戏中魔法师往往被放在后面的位置，这样的话被敌人打的概率会相对低一些，而且承受的伤害也会减少。不过有的装备也可以使魔法师的物理攻击带有特效，如石化、即死等等。FF中有几代中，带属性的杖在魔法师手里是相当厉害的武器。一般来说，在一个设计平衡的RPG游戏里，有一些敌人的皮比较厚，对于物理攻击一般比较有免疫力，但是对于某些不同属性的魔法就没有任何招架之力。这个时候，身穿长袍，手拿木杖，脑记魔法的知识型人才就派上用场了。



魔法中不同的属性 角色扮演世界中的学问

上回我们讲到元素的概念，而这些概念体现在RPG游戏中，最好的例子就是魔法和带属性的攻击。从有RPG开始，制作者就将自己心目中的魔法设计成带有不同属性的样子。最开始的时候设计的是幻想小说中常见的火球（Fireball）、暴风雪（Blizzard）、气流（Aero）和雷击（Thunder）之类的魔法，之后又给这些魔法增加了等级区别，等级越高威力就越大。这四个基本的攻击魔法就是根据空气、水、火、土四元素学说制定的。后来又追加了诸如毒、石化、即死等有特殊性质的魔法，有的魔法没有直接攻击力，但是可以使敌人陷入昏睡、混乱、防御力低下等状态，这样一来魔法师在战斗中的作用就和战士等职业有了比较显著的区别，喜欢练魔法的玩家们在游戏的时候将这些属性的魔法发挥得淋漓尽致，一帮魔法师站在头脑简单的战士组成的人盾后面大玩各种妖术，使敌人们防不胜防。同时，为了平衡魔法攻击造成的巨大威力，敌人里也有不少会封住魔法或者吸收MP的家伙。

CHECK!! 《FFXII 亡灵之翼》即将发售 限定版NDS主机情报率先登场

由Square Enix制作的FF12续篇游戏《最终幻想XII 亡灵之翼》将于4月26日发售。当初该游戏宣布在NDS上制作的时候，曾经引起许多玩家的关注。虽然原先FF作品也有类似的续作，但是都是发售在同一平台（如PS2）上的。这一次转战NDS也显示出Square Enix对于掌机市场的重视。毕竟哪台主机的玩家数量多，厂家就愿意把游戏往哪上面做。在这部游戏确定开发之前，Square Enix与任天堂已经在NDS上有过多次合作了，而且推出过限定版的主机，这次当然也不例外。FF12的限定版NDS和之前的FF3限定版主机一样是白色的，上面有FF12中人物的LOGO。尽管这台限定版主机从总体设计上来看仍然属于涂装比较简单的版本，但是估计到时候购买的玩家还是很多的。

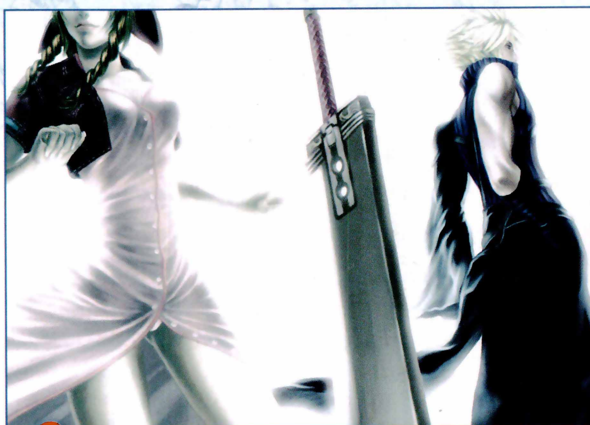


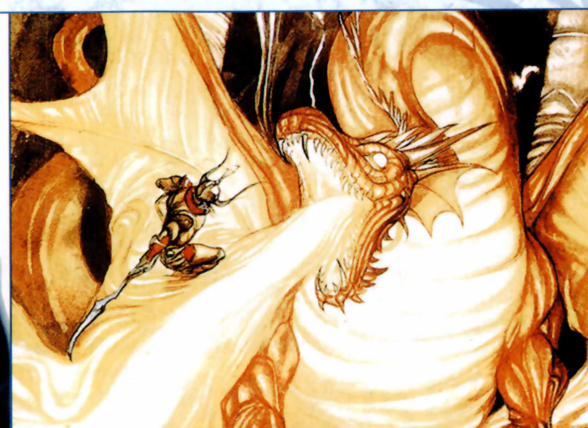
↑这就是即将发售的限定版主机。

游戏史上最出名的魔法以

在日式RPG中，以DQ和FF两作的魔法系统最有代表性。DQ中的魔法被称作咒文（じゅもん），而FF里的魔法就叫魔法（まほう）。不管这些魔法的名称是什么，这两个系列的魔法有许多相同或相似的地方。不同的是FF的魔法名多来自英文，而DQ的魔法是真正意义上的“咒文”，玩家们一眼看上去是说不清楚这个咒文从哪个语言里来的（笑）。

相比之下，FF系的魔法词汇来源比较容易被玩家们理解。懂英语的玩家们看到ファイア就知道这是"Fire"，看到ブリザド就知道这是"Blizzard"，等等。当初在FF开发的时候，由于游戏制作方面的局限，每个魔法只能限制在4个字符之内。所以当时负责开发的田中弘道和程序设计师Nasir经常在一起商量，如何使所有的魔法名称都用不超过4个字符的短语就可以表达出来。这样一来的话有的魔法名称就不得不掐头去尾，如果不是看习惯了的话，恐怕不容易发现这些魔法名称是来自英语的。像混乱魔法コンフュ，实际是从Confuse（英语：混乱）变过来的。还有一些相对来说比较生僻的词，像ヘイスト、デスペル等词汇也使初接触这个游戏的玩家们感到困惑。当然了，对于国内玩家来说，不管是日文片假名拼写的单词还是游戏制作者自造的词汇都是看不懂的，只要从头记起就可以了。因为语言上





纵横幻想世界 遍访窈窕淑女

这一期的FF篇精选两位FF12中的女性人气角色。说起来FF12里女性角色的地位虽然赶不上以前一些作品，但是她们的形象依旧是很引人注目的。RPG游戏怎么能缺少女性角色的存在呢？FF每出一作，女性角色必定会吸引大批玩家的目光，也难怪13的主角是女的了(笑)。

冒险队伍中不可缺少的军医

与负责攻击的魔法师不同，主管回复的僧侣、白魔导师这样的角色在队伍里最大的作用是负责给受伤的同伴补充HP。在没有“军医”的时候，冒险者必须随身带着大量的回复道具如药草、Potion等，不但使用的时候比较麻烦，而且还要占用道具栏中相当的位置（像FF这类一种道具只占一格的游戏倒还好说，如果换成DQ这样每个人只能携带一定数量的道具的话就很麻烦了）。自从队伍里有了专门负责恢复的角色之后，玩家们终于不必担心在长途跋涉的时候因为体力不支而被怪物们做掉了，只要僧侣有足够的HP，就可以坚持到下一个地方投宿。除了回复HP之外，这些职业的角色还可以帮助同伴们解除各种不良状态，在会魔法的敌人群集的地方也可以放心地探索。如果在游戏的队伍里有2个负责回复的同伴，那么即使敌人再凶狠，也可以在恶劣的环境中克服困难坚持下来。

↓在《勇者斗恶龙III》中，职业的概念是最明显的。DQ3为其他同类型的游戏中的职业分类树立了一个标准。





↑《最终幻想XI》中有丰富的职业系统，玩家可以在游戏里自己建立一个人物，其中使用魔法作战的玩家在游戏里占大多数。

FF史上命运最悲惨的女主角 阿西亚

这位公主估计是FF历史上第一苦命的女主角，她的命运自从和那个大众脸的王子结婚那一刻开始就注定是悲剧性的。丈夫和父亲的死亡，国家的毁灭，自己忍辱负重领导抵抗组织从事地下活动，这么沉重的担子交给一个弱女子确实有点过分，在这一点看来FF12的编剧确实属于靠虐待主角的命运以获取玩家同情的高手。不过阿西亚的坚强和决断能力也是很了不起的，这也是女性追求解放的表现。





ASHE

温暖亲切的邻家小妹 潘奈罗

当初FF12公布角色的时候，潘奈罗和主角瓦恩是最早与玩家们见面的。当时许多人觉得这个角色的年龄似乎偏小了一些，后来这点怀疑也得到证实，女主角果然不是她（笑）。但是潘奈罗的形象依然受玩家们喜欢，毕竟这么一个温柔体贴的小妹妹一样的角色在游戏里给人的印象还是很不错的。由于人气很高，所以在《最终幻想XII-2 亡灵之翼》里，她也获得了主角的地位。



PANELO



及名称的对比

的障碍，早期的RPG中汉字显示太少（接近没有），所以当时大部分国内玩家都是依靠攻略上的说明，或者把魔法和相对作用的解释写在小本子上，一边看一边玩。而且那时候大家对于魔法的属性相克还不是很理解，所以经常有不幸的玩家们在游戏的时候总卡在某个地方，怎么打也过不去——当然是在没有攻略的情况下。随着游戏的增多，经常玩RPG的人对于游戏里出现的许多日文也逐渐了解，即使不知道这个词的发音和意义，也可以依靠记字型来选择自己要用的东西。说实话在那个时代玩RPG的玩家们，玩系统和玩过程的人比玩剧情的要多，这也是国内玩家的一种无奈吧。

随着游戏硬件和软件技术的发展，游戏里的汉字显示逐渐多了起来，而且许多地方的操作都有了比较详细的解释。虽然日文中的汉字与汉语未必是相同的，但是那个时候的玩家们已经能够比较顺利地进行游戏。不过像DQ这样的游戏依旧坚持尽量用假名书写，这就致使近年来的许多玩家对这样的游戏失去了兴趣。然而DQ每出一作，依旧会有很多人去玩。

近年来随着游戏类型的结合，许多原本有着明确分类的游戏中都有了新的元素。经历过蝌蚪文地狱的老玩家们在玩着这些新游戏的时候，依旧不能忘却自己年少时拿着字典玩游戏的时光。还记得那些熟悉的魔法名称吗？右面就是FF和DQ的魔法对比。仔细看看，是不是很熟悉啊？

DQ系咒文	FF系魔法	功效
ホイミ－	ケアル	我方HP小回复
ベホイミ	ケアルラ	我方HP中回复
ベホマ	ケアルガ	我方HP全回复
スクルト	プロテス	我方防御力上升
バイキルト	バ—サク	我方攻击力加强
ピオリム	ヘイスト	我方敏捷度上升
マホカンタ	リフレク	反射敌人的魔法
マホステ	アスピル	吸收敌人MP
キアリ—	ポイゾナ	解毒
キアリク	エスナ	解除麻痹
ライディン	サンダ—	雷属性小攻击
ギガディン	サンダラ	雷属性中攻击
ミナディン	サンダガ/アルテマ	雷属性大攻击
メラ	ファイア	火属性小攻击
メラミ	ファイラ	火属性中攻击
メラゾ—マ	ファイガ	火属性大攻击
ヒャド	ブリザド	冰属性小攻击
ヒャダルコ	ブリザラ	冰属性中攻击
マヒャド	ブリザガ	冰属性大攻击
ギラ	ファイア（全体）	火属性小攻击（全体）

DQ系咒文	FF系魔法	功效
ベギラマ	ファイラ（全体）	火属性中攻击（全体）
ベギラゴン	ファイガ（全体）	火属性大攻击（全体）
バギ	エアロ	风属性小攻击
バギマ	エアロラ	风属性中攻击
バギクロス	エアロガ	风属性大攻击
ザキ	デス	敌一人即死
ザラキ	デス（全体）	敌全体即死
ラリホ—	スリプル	使敌人催眠
ル—ラ	テレポ	瞬间移动
リレミト	テレポ/デイジョン	从迷宫脱出
パルプンテ	没有	随机效果





METAL GEAR

猎狐犬基地

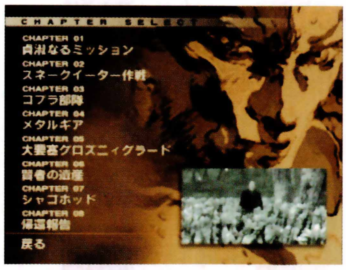
What're you fighting for? 这是MGS1中OTACON问SNAKE的话，系列中也多次有类似的问题需要主角去面对。其实不仅是SNAKE、不仅是在游戏里，相信现实生活中大家也都有在内心深处这么询问过自己，那么，你找到答案了吗？ □/文 北斗

MGS与电影的不解之缘 小岛能否问鼎奥斯卡？

就在前不久，索尼旗下的哥伦比亚影业表示其目前正在与KONAMI进行谈判，希望能够获得“合金装备”游戏的电影拍摄权，而且已经基本谈妥。其实早在去年的E3大展上，KONAMI就宣布计划将“合金装备”系列搬上大银幕，小岛秀夫也在当时宣称已经找到了好莱坞合作伙伴，看来合金FANS们期待已久的电影版MGS将不再只是一个梦想。

如果说早期的MG系列是因为受限于当时主机硬件性能、其特色主要体现在游戏类型和设定上的话，那么从PS时代的MGS1代开始，由于主机性能的日益强大，其无论是在动画的运镜、剧本的编排还是整体架构的安排上都开始包含有越来越多的电影元素，“带有强烈电影风格的游戏”也成为了MGS系列的一大特色，并给它带来了巨大的成功，而之所以有这样的结果，“MGS生父”小岛秀夫可以说是最大的功臣。

小岛秀夫在小时候就开始喜欢上了电影，在中学时开始尝试电影剧本的创作，十几岁时最大的休闲乐趣就是看电视和电影，当时《Bewitched》、《I Dream of Jeannie》、《2001太空奥德赛》等影视剧曾让小岛秀夫痴迷不已。在中学时他就已开始与同学合作拍摄8mm电影，因此他曾立志报读大学的影像科学课程。“我曾经非常希望成为一个电影导演，我们那一代人对视觉艺术都很有兴趣，遗憾的是由于成本我们无法拍摄自己的专业电影。”然而由于当时日本电影业的落后，故而无法成为真正的电影导演一直都是小岛秀夫极大的遗憾。





尽管小岛在游戏业取得了极大的成就，然而奥斯卡大奖仍然是其最大的目标。“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项， 因为游戏和电影的审美标准并不相同，但作为一个电影爱好者，我很开心电视游戏能够得到各方面的承认。在所有的奖项中，我最希望得到的便是奥斯卡金像奖，我希望有一天游戏创作人能够得到提名。”

如今MGS系列终于有机会被改编成电影，相信小岛也会为了他最大的梦想而努力，那么就让我们一起期待着电影版合金装备的面世吧！

REAL PATRIOTS

在MGS3中，THE BOSS是非常受玩家们尊敬的一位角色。在“SNAKE EATER”的核危机解救任务中为了“祖国的利益”而被迫以叛国者的身份登场，并在最终的决战中死于自己的爱徒BIG BOSS之手。虽然有人认为她有“愚忠”的嫌疑，甚至BIG BOSS本人都为此一直耿耿于怀，但其高尚的爱国情操和为此所付出的巨大代价（她死后将一直背负着“叛国者”的罪名）仍然为所有玩家所尊敬。但总有知道真相的人会将她铭记于心：正如MGS3的结尾动画中，BIG BOSS在她墓碑前献花时EVA的旁白中所说的那样“她是一名真正的爱国者！”



用生命兑现的忠诚 受人尊敬的战士

LEGEND HERO

THE BOSS

BIG BOSS的导师，是她教会了BIG BOSS各种战斗技巧及其最为得意的CQC，同时也是眼镜蛇部队的头儿。

召唤亡灵的能力者

GHOST

THE SORROW

THE BOSS的丈夫，在某次行动中为了救THE BOSS而死。与BIG BOSS的那场战斗更像是一次试炼。

MGS CHRONICLE 合金装备系列大事年表

在介绍系列的历史之前，先让我们重新温习一遍整个系列的大事年表。尽管对厂商而言，实际上采用的是“打补丁”式的方法来让MGS系列的剧情和世界观更加连贯，不过对我们玩家来说，不妨就将其看成是一个流畅的故事来对待。你会发现，在这看似简单的年表之中，其实隐藏了许多有意思的小秘密。

1773年： 发生波士顿倾茶事件。波士顿市民组织成“波士顿茶党”，发生反对英国议会的事件。

1789年： 美国第一任总统约翰·华盛顿的就职仪式在纽约华尔街联邦大厦举行。

1796年： 美国原住民族易洛魁族联邦与美国政府签订了不可侵犯条约。

1941年： 英国陆军SAS（英国特别空勤部队）建立。

1942年： 美国陆军技术总部开始进行原子弹计划（曼哈顿计划）。第二次世界大战末，“The Boss”建立眼镜蛇部队。

1945年： 原子弹在广岛和长崎爆炸。Otacon（オタコン）的父亲出生。

1947年： CIA（美国中央情报局）成立。“The Boss”解散眼镜蛇部队。

1950年： ネイキッド·スネーク（NAKED SNAKE）成为“The Boss”的徒弟。

1951年： 美国地上部队在内华达州进行名为“Buster Dog”的核实验。“The Boss”受到放射线的辐射。

1954年： 美国在比基尼岛进行氢弹实验。ネイキット·スネーク也受到放射线辐射，无法进行生育。

1960年： 美国NSA（美国国家安全局）的两名特工在前苏联死亡。

1961年： 约翰·肯尼迪就任美国第三十五任总统。美国陆军第五特种部队“绿贝雷”成立。

1962年： 美国U-2侦察机在古巴发现前苏联导弹（古巴危机）。肯尼迪与赫鲁晓夫签订秘密协定。遣送ソコロフ返回苏联。小型核导弹ディビー·クロケット开始生产。

1963年： 美苏之间签订禁止部分核实验条约。肯尼迪被暗杀。

1964年： 越南战争爆发。秘密特种部队FOX开始执行“バーチャスミッション”与“食蛇者计划”。ネイキット·スネーク杀死“The Boss”后获得“Big Boss”称号。（MGS3的故事）赫鲁晓夫卸任。勃列日涅夫就任苏共第一总书记。中国在塔克拉玛干进行原子弹爆炸成功。

1965年： シギント（SIGIT）进入ARPA（美国国防部高级计划研究署）。

1966年： 美国政府机关根据救急医疗调查报告，在美军交通部实行EMT制。

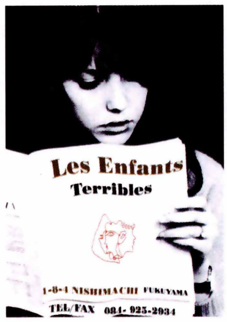
1968年： エヴァ·ハノイ（EVA）突然

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 恐怖之子与自由之子 你所不知道的寓意

CASE1 Les Enfants Terribles

“恐怖之子”，MGS系列中最为大名鼎鼎的计划了，这是70年代美国军事部门的绝密计划，利用Big Boss的遗传基因培养了Snake三兄弟Solid、Liquid和Solidus。这个词组是法语，用英语说就是“Terrible Children”,在日版中则是“恐るべき子供达计划”。

1929年，法国作家Jean Cocteau写了一本小说，名字就叫“Les Enfants Terribles”。此书在当时很畅销，20年后被编成电影。“Enfants Terribles”一般指的是有音乐才能的神童，带有欧洲古典巴罗克风格，如Johann Pachelbel（帕海贝尔）、以及Johann Sebastian Bach（巴赫）等人都得到过这种称号。



游戏中，利用Big Boss的基因培养出来的三人之中，Liquid和Solidus分别在MGS1代和2代中作为最终BOSS登场，并各被Solid和雷电击败。

CASE2 The Sons of Liberty

“自由之子”，是MGS2中Solidus建立的反叛军的称号，同时也是MGS2的游戏副标题。不过在美国历史上，这个词组还有一个更深远的含义：它是美国在殖民时代一个秘密反抗英国统治者的斗争组织。



↑图中这棵树是波士顿政府为了纪念“Sons of Liberty”的标志。

“Sons of Liberty”是由当时在北美英属殖民地的人民建造的地下组织，他们中的大部分成员都是手工业者，由于英国于1766年在北美推行所谓的印花税政策当地居民不堪忍受，于是自发组织了名为“Sons of Liberty”的组织，开展抵抗运动。他们通过“Sons of Liberty”成立了大陆议会，并且在美国独立战争中（1775–1783）起到了极大的推动作用。

Solidus给自己的军队取这个名字，就有上述含义。然而其所反对的是支配美国社会的“爱国者”组织，而历史上的“自由之子”本身就是爱国者，这其中的关系，颇为耐人寻味。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 嘴角香烟与灰色头带 主角的标志性装备

CASE1 香烟/CIGARETTE

如今香烟似乎已经成了SNAKE的标志性装备，不过细算起来的话就会发现，其实这个形象是从MGS2代里才开始出现的；在之前的MG两作中，SNAKE并没有嗜烟如命的习惯，到了MGS1代中，其嗜烟的“爱好”已经从剧情中得到了充分体现，比如瞒着Naomi将香烟藏在胃里（汗）。真正对这方面加以特别刻画的是在MGS2代中，已经步入中年的SNAKE加上一根万年不离嘴边的香烟造型，配上之前其所经历过的种种事情以及当时他和OTACON从事的“特殊职业”，还真是绝配。

在实际游戏中，香烟的作用主要有两种：一种是用来探测房间里隐藏的红外线装置，另一种是在使用狙击枪进行高精度射击时点上一根，以稳定托枪的手。然而不管是哪种用法，只要点上香烟，SNAKE的生命值就会开始慢慢减少，“吸烟有害健康”，这句话果然是至理名言。



CASE2 头带/BANDANNA

同样的，SNAKE头上那根灰色的头带也不是一开始就有的标准装备（本来就不是装备，只是装饰品而已）。在MG1代和2代中，SNAKE并没有头带，这点我们可以从当时的游戏封面上看出来。到了PS上的MGS之后，一身灰色作战服以及一条灰色的头带才成为了SNAKE的标准造型。之所以会有这方面的改进，估计是厂商考虑到像MG中那样的造型并不够酷，所以在对SNAKE外貌作出改变的同时，给他配上了这么一条头带，反响也的确非常好。不过现在回想起来，当初玩MGS1时，SNAKE刚从电梯上出来后的那段动画，还真担心躲在箱子后的SNAKE那条迎风飘扬出来的头带会被直升机上的LIQUID看到……



在游戏中，头带本身是没有什么作用的，不过从MGS1代开始，玩家可以通过完成特殊的条件来获得弹药无限头带，该装备和隐形迷彩并称为MGS系列两大“究极装备”。

KOJIMA BLOG

小岛秀夫访谈摘要

以后将更加重视网战

——为什么要在MPO里采用“收集伙伴”这种新系统呢？

小岛■最初设想的与完成版系统有些细微的差别。MPO里的收集伙伴系统，在我的最初设计中，玩家先要控制角色跟踪敌人，然后再与之战斗；在跟踪敌人士兵的时候，也许就可能与某些士兵成为伙伴关系。这次的系统也可以看成是“组建自己的部队”，通过这个可以让玩家感觉到控制自己士兵的乐趣。还有的就是“MPO”中的字母“P”，对我来说指代的是人（PEOPLE）。我在最初的时候所想象的“大众化的合金装备”就是上面那个样子（笑）。与完成版稍微不一样的是，在游戏中，无论是故事里面还是关卡设计中的“人”，都有了自己的特写画面。能够制作出与以往游戏不一样的东西，我自己觉得很满意。

——“MGS3生存”的网络运营已经在去年年底结束了，而新作“MPO”的网络运营也已经开始。那么，以后的游戏也是继续这样的潮流么？

小岛■这是当然，我们现在制作的游戏也一样。顺便说一句，PSP上的“MPO”和“MGS3生存”的网络对战形式是一样的。总而言之，“网络对战”已经变为普通的游戏方式了，但是还不知道接下来的哪部作品又会用得着这种功能（笑）。但是我们想，无论是什么游戏，最好都能应用到网络功能。

失踪。

1969年：シギント建立起ARPAnet。

1970年：パラメディック（PARA MEDIC）首次在华盛顿州西雅图市执行パラメディック制度。在サンヒエロニ半岛上，ジーン带领FOX武装起义。（MOP的故事）ゼロ少佐解散FOX。美国得到全部哲学家的遗产。“哲学家”改名为“爱国者”。

1971年：Big Boss继承ゼロ少佐的意愿，建立FOXHOUND。

1972年：“恐怖之子计划”执行，ソリッド・スネーク（SOLID SNAKE）/リキッド・スネーク（LIQUID SNAKE）/ソリダス・スネーク（SOLIDUS SNAKE）诞生。

199X年：固体蛇加入FOXHOUND。

199X年：Big Boss开始建立独立武装国家“Outer Heaven”（世外桃源）。

1995年：Outer Heaven开始起义。因为索里德・斯内克的活跃，Outer Heaven陷落。斯内克与Big Boss对决。（MG1代的故事）

199X年：Big Boss开始建筑独立武装要塞“ザンジバーランド”。

1999年：ザンジバーランド发生骚乱。因为索里德・斯内克的活跃，ザンジバーランド要塞陷落。斯内克再次与Big Boss对决。Big Boss死亡。（MG2代的故事）

2000年：索里德・斯内克被FOXHOUND除名，被送到阿拉斯加过隐居生活。

2005年：发生シャドー・モセス岛事件。索里德・斯内克与液体蛇对决。（MGS1代的故事）

200X年：ジョージ・シアージ就任第43届总统。ソリダス・スネーク辞任。ジェームジ・ジョンソン就任第44届总统。ソリダス・スネーク潜伏在没人知道的地方。反对METAL GEAR的财团“フィランソロピー”成立。



2006年：索里德・斯内克与オタコン一起破坏世界上存在的METAL GEAR，被认为是恐怖分子，成为国际上的通缉犯。发生原油桶沉没事件。索里德・斯内克被认为是原油桶沉没事件的主犯。（MGS2的故事）开始在曼哈顿海滩，修筑净化海洋设施“ビック・シェル（アーセナルギア）”。

2009年：发生强占海洋设备事件。アーセナルギア与フィランソロピー发生激战。雷电与ソリダス・スネーク对决。(MGS2的故事)



BIOHAZARD 解构恐惧



NGC《生化危机》重制版的封面，仍然以经典的洋馆场景作为主题。

为什么爱“生化”？每个人可能都会有不同的理由。也许你喜欢它带给你的那种深深的颤栗，也许这个延续了十年的故事让你不能自拔地沉浸其中，也许那些性格各异的主人公们给你带来了特别的感动，也许……太多的也许，证明了“生化”所包含的不同的精彩！ □文/荇菜

破译生存恐惧源头和流向 寻找让你震颤的神秘主题

Survival Horror，也就是“生存恐惧”。生存恐惧类游戏是当今一个非常重要的游戏类型分支。从字面上来理解，生存恐惧类游戏的主要内容就是让玩家所控制的角色置身于一个非常危险的环境之中，使其生命遭受严重的威胁。而玩家所要做的，就是尽自己最大的努力让游戏中的角色逃出生天。今天，就让我们来谈一谈Survival Horror的溯源和特点。当然，最核心的内容还是生存恐惧类游戏的代表作品：《生化危机》系列。



STEP INTO HORROR 奠基者、继承者和开拓者

有人倾向于把《生化危机》当作生存恐惧类游戏的源头，但也有人认为在此之前已经有很多作品为这种游戏类型奠定了基础，这两种说法都不无道理。

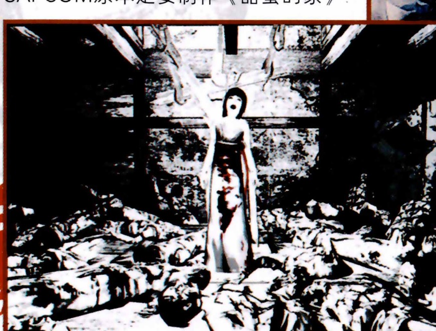
很显然，《生化危机》并不是第一个带有恐怖要素的游戏，但的确是它首次明确提出了“Survival Horror”的概念。在日版《生化危机》初代的封面上就标明了游戏类型是Survival Horror，在游戏的读盘画面中也有Enter the world of survival horror...的字样。《生化危机》的成功，奠定了生存恐惧类游戏的基础，并推动了其后《寂静岭》、《零》等优秀作品系列的出现。

不过，我们同时也不能忘记《鬼屋魔影》、《钟楼》等早期作品在生存恐惧类游戏发展过程中起到的作用。还有一部必须提到的作品是1989年由CAPCOM在FC平台上制作的《甜蜜的家》。在《生化危机》最初企划阶段，CAPCOM原本是要制作《甜蜜的家》的续作，但由于骨干开发人员藤原得郎离职，才使得企划案交到了三上真司手中，被他改造成了《生化危机》。《生化危机》从《甜蜜的家》中借用了很多灵感，例如“洋馆”场景、谜题设置，甚至开门的Loading画面等等。《生化危机》美版的名称Resident Evil，也来自于《甜蜜的家中》的一份名为“House of resident evil”的文件。

除了游戏之外，《甜蜜的家》还推出过一部同名电影。两者的面世时间非常接近，因此很难判断到底哪个是“原作”，哪个是“改编”。假定游戏在前的话，那么《甜蜜的家》就是世界上第一部由游戏题材改编的电影，这也算是一个很有意思的纪录了！



↑这就是《甜蜜的家》电影版的海报，游戏也使用这张图片作为封面。

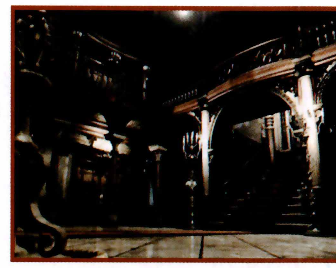


←《零》系列也是生存恐惧类游戏的代表作品之一。

STEP INTO HORROR 带来无尽危机的幽闭空间

很显然，生存恐惧类游戏借用了很多来自恐怖电影中的元素；恐怖电影的通用架构原则，在生存恐惧类游戏中也同样适用。例如其中最重要的一点就是“幽闭空间”：它意味着主角与外界的联系完全被切断，行动只能限制在较小的空间范围之内，例如一座城市（《生化危机》中的浣熊市，《寂静岭》中的小镇），一个村庄（《零·红蝶》中的皆神村），一家商场（《勇闯尸城》中的商场），乃至更狭小的空间。在幽闭空间中，主角不可能从外界获得援助，也无法轻易地脱离险境，这便在最大程度上加大了玩家的紧张感。

《生化危机》初代中的“洋馆”场景就是一个典型的幽闭空间。在洋馆之中，主角与其他人逐一失散，不得不独自去探索险境。洋馆的每一个部分，对于主角（玩家）来说都是未知，隐藏着不可预料的危险。在《生化危机》系列其后的续作中，由于剧情和游戏内容的需要，主角的行动范围有所加大，不过基本上还是限制在一定的空间中，给人一种被围困、孤立无援的压迫感。直到《生化危机4》，由于游戏主题发生变化，动作要素大幅度加强，才淡化了幽闭空间的概念。



↑生化危机初代中的洋馆大厅，它就是一个典型的“幽闭空间”。

STEP INTO HORROR 无援的绝境：压迫感的源头

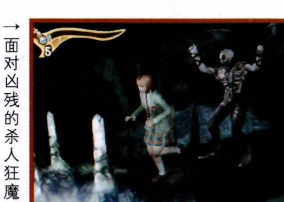
其它的动作或者射击类游戏相比，生存恐惧类游戏着重于突出主角与敌人之间能力的悬殊差距，造成一种“敌强我弱”的力量对比。在《零》系列中，主角通常都是柔弱的女孩，只能凭借摄影机对抗恶灵；在《钟楼》系列中，主角只能逃跑和躲避，基本上没有什么主动攻击敌人的方法；《寂静岭》系列的主角虽然能够使用武器，但是作为普通人，他们本身的力量、敏捷程度等等能力都不高，遇到“三角头”等强力敌人时更只能逃之夭夭；在饭野贤治制作的另类游戏《Real Sound》中，更是连玩家“看”的能力都剥夺了，你只能通过听觉来感受游戏中的恐怖。

《生化危机》系列的中主角大都是身手出众的特别警察部队成员，也拥有精良的武器枪械。不过，制作者仍通过“资源限制”给玩家加上了一道枷锁。在前几作中，各种弹药的数量都是有限的，一旦打光子弹，你就只能使用匕首和丧尸肉搏。这使得玩家必须时刻保持紧张感。实际上，资源限制也正是幽闭空间的特征之一。而在类似《恶魔猎人》的游戏当中，虽然主角的行动空间也受到限制，但不存在弹药问题，所以很难把它看做一个“幽闭空间”。

客观地讲，在很多《生化危机》系列的作品中，由于弹药提供数量过多，游戏整体难度不高，因而被戏称为“丧尸猎杀游戏”，在一定程度上影响了恐怖感。在这一点上做得比较好的是NGC上的重制版，它不但弹药较为紧缺，而且加上了“燃油”这个限制（丧尸被打倒之后如果没有用燃油焚烧尸体就会复活并且暴走，而主角最多只能携带使用三次剂量的燃油）。《生化危机4》则本身就以战斗为主，弹药十分充足，与之前的作品就有很大区别了。



↑《寂静岭3》中的女主角希瑟，对于自己的命运，她一无所知。



→面对凶残的杀人狂魔，手无缚鸡之力的爱丽丝只能逃走。（钟楼3）

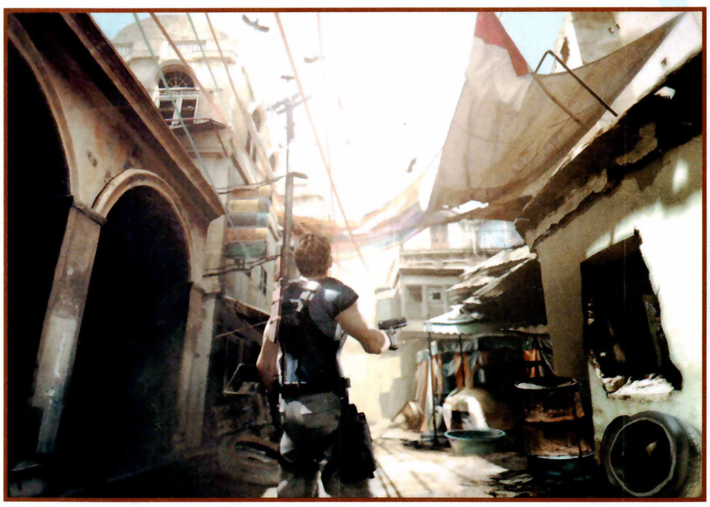


来自S.T.A.R.S部队的精锐
正义的战士和慈爱的兄长

尽管贵为《生化危机》系列的第一号男主角，但克里斯·雷德菲尔德的人气却很难与吉尔、里昂等角色相比，甚至在和反派角色威斯克的较量中也落在下风。究其原因，恐怕是因为他的角色形象过于单调的缘故吧！作为初代的男主角、S.T.A.R.S的核心成员，克里斯从一开始就被CAPCOM塑造成一个孤胆英雄。他正直、热情、勇敢、坚毅，同时也拥有过人的身手和丰富的实战经验，这些优点勾画出了一个高大的正面形象，但同时也在一定程度上显得不够人性化，缺乏真实感。相反，像里昂从“菜鸟”警察逐渐成长为精英战士的经历，又或者威斯克那种为达目的不择手段的邪恶极端，反而更显得具有戏剧性、也更有魅力一些。克里斯这个形象中最为有血有肉的一点也许就是他与克莱尔之间深厚的兄妹感情，可惜的是这更多的是通过克莱尔的角度来表现的。但不管怎么说，克里斯毕竟是我们在《生化危机》的世界中最早认识的角色，期待他能够在《生化危机5》中有征服所有玩家的表现！

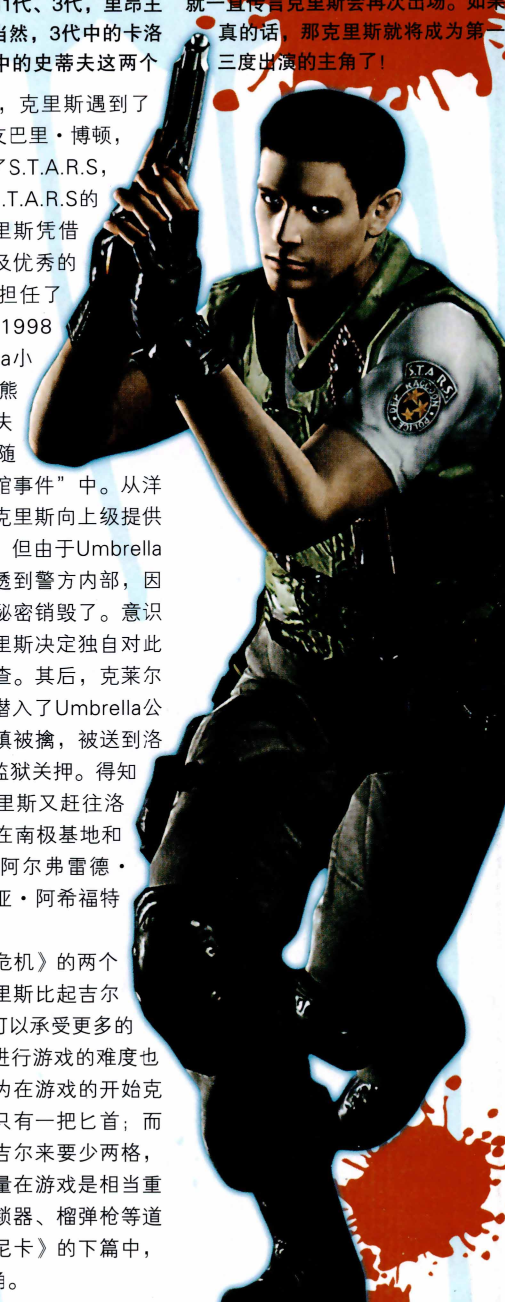
克里斯加入S.T.A.R.S之前的身世经历在游戏中并没有直接表现。不过从CAPCOM官方认可的一些资料和小说中我们可以知道，在1993年，克里斯刚刚20岁，克莱尔15岁的时候，他们的双亲在车祸中丧生。由于没有其他在世的亲人，克里斯独自承担起了抚养妹妹长大的重任。他对克莱尔倾注了全部的关心，使她可以顺利进入大学学习。也正因为如此，他们之间的感情是一般的兄妹所无法比拟的。

克里斯曾在美国空军部队服役，具有战斗机驾驶资格，并在军中练就了射击、格斗、武器使用等过硬的本领。在一次演习中，有一个队友不慎受了重伤。克里斯不顾上司丢下伤员的命令，救出了这个队友，因此被军队以“不服从命令”为由而除名。其后克里斯有一段消沉的时间，甚至终日借酒浇愁。后来，克里斯遇到了自己在空军时的战友巴里·博顿，并且由他引荐加入了S.T.A.R.S，重新振作起来。在S.T.A.R.S的Alpha小组中，克里斯凭借超卓的射击技术以及优秀的观察力和判断力，担任了侦察尖兵的任务。1998年，克里斯随Alpha小组一起出动，到浣熊市北部的山区搜寻失踪的Bravo小组，随之被卷入到了“洋馆事件”中。从洋馆事件生还之后，克里斯向上级提供了相关的调查报告，但由于Umbrella公司的势力已经渗透到警方内部，因此克里斯的报告被秘密销毁了。意识到这一点之后，克里斯决定独自对此事展开进一步的调查。其后，克莱尔为了寻找克里斯而潜入了Umbrella公司的基地，并且不慎被擒，被送到洛克福特岛上的秘密监狱关押。得知这一消息之后，克里斯又赶往洛克福特岛，后来又在南极基地和克莱尔一起挫败了阿尔弗雷德·阿希福特和阿蕾西亚·阿希福特两兄妹的阴谋。



在初代《生化危机》的两个可使用角色中，克里斯比起吉尔来体力要高一些，可以承受更多的伤害。不过使用他进行游戏的难度也要比吉尔稍大：因为在游戏的开始克里斯并没有枪械，只有一把匕首；而且他的道具栏比起吉尔来要少两格，而可携带道具的数量在游戏是相当重要的；他也没有开锁器、榴弹枪等道具。在《代号维罗尼卡》的下篇中，克里斯再度出任主角。

屈指算来，到4代为止，《生化危机》系列中的主角们大都已经登场过两次了。例如吉尔担纲1代、3代，里昂主演了2代和4代——当然，3代中的卡洛斯和“维罗尼卡”中的史蒂夫这两个“存在感薄弱”的男人暂时还没有复出的迹象。自从《生化危机5》公布以来，就一直传言克里斯会再次出场。如果是真的话，那克里斯就将成为第一个三度出演的主角了！



克里斯·雷德菲尔德特别档案
你从未注意到过的点点滴滴！

在目前公布的《生化危机5》图片和影像中，我们可以看到一个男性角色。很多人猜测这就是克里斯，猜测的依据主要是一些业内人士所透露的“内幕消息”。《生化危机5》的制作人竹内润也曾经在一次访谈中提到“本作的主角是制作组成员都非常热爱的一个角色”。由于本作的大部分制作人员（包括竹内润本人）都参加过初代的开发工作，因此推论本作的主角就是克里斯也是站得住脚的。不过CAPCOM官方至今没有以任何方式进行确认过这个角色的真正身份。从外形来看，图片中的角色与克里斯以往的形象也有较大的差距。因此在得到进一步的官方消息之前，笔者对此还是持保留意见。

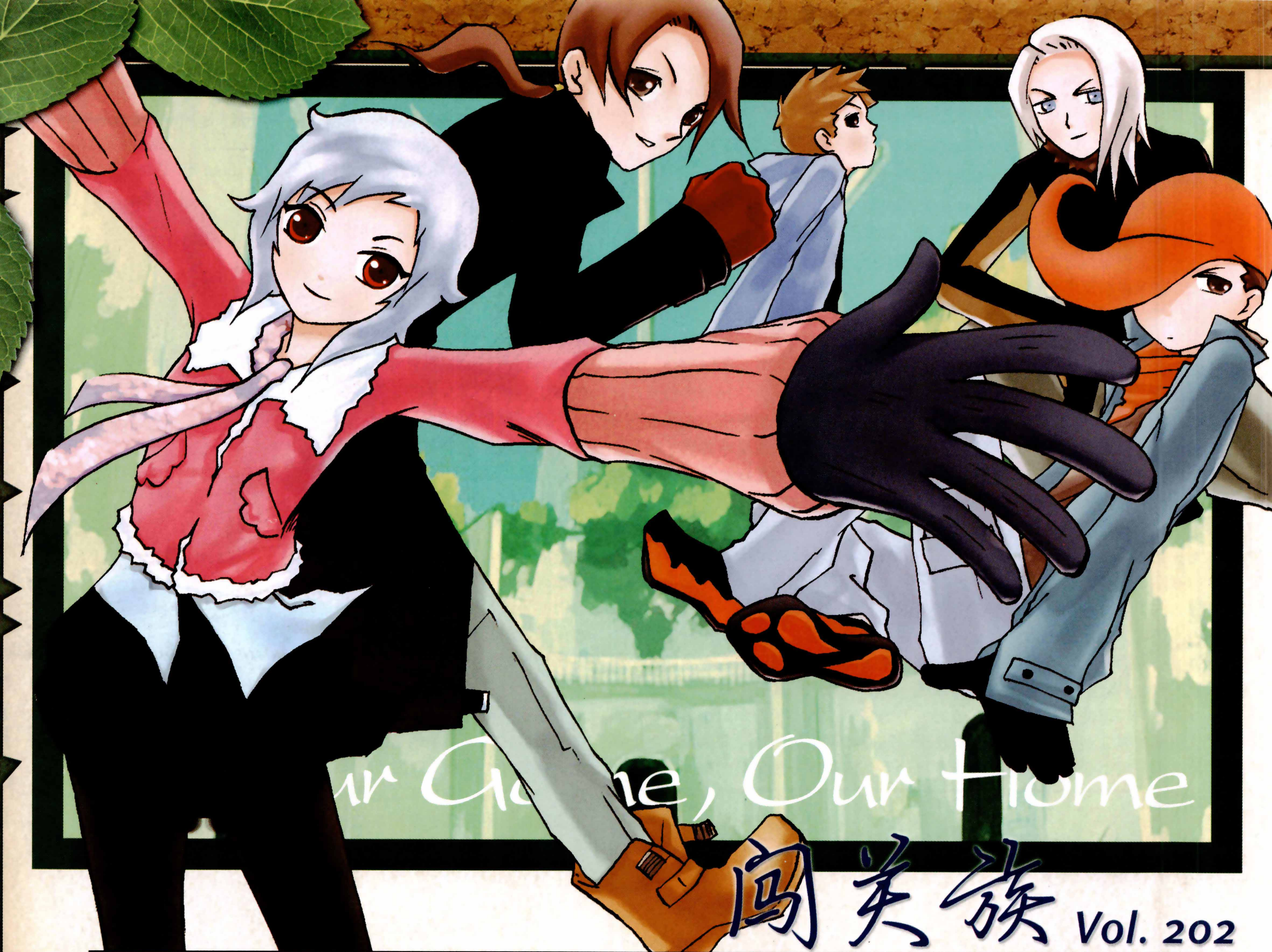


初代《生化危机》的剧情动画是以真人演员实拍的方式制作的，扮演克里斯的演员名字叫做查理。初代中克里斯的配音演员叫做斯科特·麦克科洛奇，《代号维罗尼卡》中的配音演员是麦克尔·菲利普维奇，重制版中则是乔伊·怀特。最近还有传言说在即将筹拍的电影版《生化危机》第四部中，克里斯也将出场，扮演他的是澳大利亚籍演员查理·克劳森。

在PS日版以及PC版等版本《生化危机》初代的片头动画里，我们可以看到克里斯潇洒地点燃了一支香烟抽了几口，在Bad Ending的结局动画中也能看到克里斯在抽烟。不过由于SCEA严禁在游戏中出现吸烟等可能带来不良影响的镜头，因此这些片断在PS的美版中都被删除了。在之后的作品中克里斯也没有再吸过烟。但具有讽刺意味的是，无论是在《生化危机重制版》还是在《代号维罗尼卡》中，打火机都是克里斯的默认装备之一（在《代号维罗尼卡》中根据克莱尔部分的流程不同而有变化），不知道他打算用打火机来做什么呢？







闯关族的家 Vol. 202

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

UNFORTUNATELY

首先是一个很不幸的消息，我们在vgame上的留言空间又挂了，至少叶子是进不去后台管理界面了。算了，咱以后也别再换来换去的了，太麻烦，从即日起，给Game Bar的电子格式投稿请一律发送至purest4u@yahoo.com.cn——请记住了，purest4u——at呀呼点考姆点西恩，现在就赶紧拿起电话拨打吧……

以后，不论那个空间是否修复，大家都不必在意了，投稿只需集中发送到这个信箱即可。但如果是找叶子闲聊的email，抱歉，原则上我是不会回复的，这一点还请大家理解和谅解。

WHY, OR WHY NOT

曾经，我一度以为自己是一个很爱忧郁的人。但其实我错了，现在的叶子俨然是编辑部里最没心没肺的家伙了。放眼望去，好几位同事都陷入了莫可名状的低落状态，尽管嘴上不说，尽管工作如常……但，旁人能感受得到。2007年，春，电软编辑部进入了文艺复兴一般的感性季节。

很多事，只有经历过才会懂；不过有些事，也许经历过了也不会懂。懂与不懂，说不清哪个更好哪个更糟——懂了的话，可能以后就会变得如看透世事般地淡然和冷漠，好好地保护着自己；不懂的话，虽然也许会再次坎坷和跌跌撞撞，但却感性着勇敢，在心灵上可以一往无前。

心路是每个人自己的选择，或有困苦、或有悲伤、或有孤独、或有落寞……好好地去享受，好好地去承担，然后，好好地往前走。

COMMENTS

●骨·瘦·如·柴

高达无双，感觉……怎么说呢，还是可以一试的，并不是一个非常无聊的东西。叶子不是一个高达饭，事实上，对于不少早年的老高达作品，我都是平日里通过一些文字资料来补课的——但即便如此，我觉得操纵那些大家伙还是有些乐趣的，所以估计对于高达FAN而言，投入和亲切感应该会更大。游戏对机体的质感以及重量等方面的表现还是比较到位的，这毕竟是PS3，机能摆在那里，就算初期软件不能充分发挥其实力，画面也不会差到哪里去。当然硬件环境的优势与软件商的制作深度是两个概念，本作的一些细节特效还是比较“假”，比如机体入水时的水面效果等等。不过身为一个眼睛不太好的人，我是不大在乎这些东西的，而且这水做的至少要比PS3上首发的那个高达强……

基本上，本作的手感很差强人意，很多时候感觉并不是在拿着光剑切割机体，而分明是在刀削豆腐，又宛如拼命地挥舞纸片以感受一点儿阻力来聊以自慰……受创硬直，尤其是被打至倒地的动作表现尤其令我无语——就像一只面口袋一样（里面还是装了谷子的），Z高达就仆在地上了，动作刻画之匪夷所思超乎我的想象。另外抱怨一句，没有震动当真要命。不过注意我说的是“基本上”——G武斗传的神高达绝赞，抡开两只老拳冲进敌人堆儿里就开揍，绝对可以给你惊喜，这是我唯一觉得打得比较爽的机体了。

一上手的时候游戏会带给人一些新鲜感，但玩得稍长一些就会感到最大的问题——简单来说，完成度太低，抛开画面不谈的话，这作基本可以让人联想到真三国无双1代，很多东西都太浅陋了，很多东西都还没有做进去。无论是收录的人物和机体、招式的丰富度、战场和版面的设置，以至于道具技能的收集……跟这么多年无双发展的经验比起来，都显得十分初级。这令我相当地愤恨，果然，没有为了这个买PS3是正确的啊，我再等等吧……

以上，算是叶子试玩高达无双后的粗浅报告，算是给目前还难以接触到PS3的众多同学过过眼瘾——或者更应该说，找找平衡？

ADVERTISEMENT?

我先提醒你，下面这块字是木头的话，他死皮赖脸地求我在前言里给他匀块地儿说点儿话，大家就当这是他的手札吧，虽然是很像广告的手札，不过大家以前又不是没见识过……

注意啊，风料理又休刊一回跟我可没关系。

203期值得期待！重大消息陆续发表！

看看，风某人总是喜欢卖关子，本期给大家带来两个全新栏目——“绘卷”及“Darkbaby个人专栏”，而下一期还会有更具爆炸性的新内容公开，不仅仅是栏目哦！到底是什么呢？各位请深呼一口气，期待去吧（感谢叶妹子版面友情提供，风料理本期再度壮烈，次期登场暂定）！

“新年好，新年棒，新年过后叶子会变胖！”

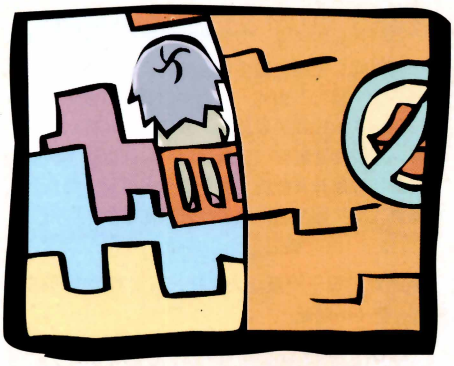
——广西钦州 刘尨德

Voice 居然在199期的闯家里发现了我寄去的那片叶子，虽然没有其它文字做伴，但我已经很满足了。唯一的困惑是，寄出它已是去年8月时的事，至今这半年里，它都干啥去了？

From 上海 Arthas



哦，那片叶子是你寄的啊，那我这里要补上一句谢谢呢。这差不多半年的时间里，它就一直搁在我的电脑显示器上啊。话说我的显示器上其实摆了好多读者寄来的小礼物，从正常到古怪的都有。正常的咱就不说了，古怪的就好比我以前提到过的一袋“唯唯豆奶”；还有在很久很久以前——估计快有两年了吧，具体时间我已经记不清了——总之就是很久以前啦，一位读者寄来的一贴“麝香虎骨膏”……这是考虑到我们长时间保持坐姿以及打字容易患上关节炎吧？总之这个古怪的礼物叶子也没有丢掉，前段时间我腰疼得厉害的时候还真想过把它用了呢。



另外还有人给我寄过糖——这里叶子要说声抱歉，因为我有点儿怀疑它在一路颠簸之后的质量问题，所以就给猴子吃了——不是动物园里的那些，是我们办公室里的那只。看他吃得那么开心，叶子的心里不禁升腾起了一阵羞惭之情，但好在我这个人不拘小节，5分钟后就顺利地忘记了，那天中午似乎还以给他糖吃为理由顺便敲诈了猴子一顿饭……从信件到贺卡，从小摆设到小饰物……诸位读者给我们寄来的心意，我们都收到了，在此诚恳地拜谢大家对我们的喜爱和关心。另外再叮嘱一句，寄点小东西来是你的心意，更是我们的荣幸，不过，可千万别寄钱过来了，涉及现金的话处理起来麻烦着呢；要邮购请一定汇款，叶子打滚儿求你们了。

Voice 叶子，电软的奖品怎么领啊？我上次中了柯南钥匙扣，一直没领到啊。还有，你觉得生化5最有可能用哪种系统呢，会和生化4一样吗？

From 山东兖州 宋浩

估计你看到这些文字的时候，已经收到奖品了吧？奖品是不需要来领取的，发行部会给你寄过去的，这也是为什么大家的联系地址一定要写得具体明确的原因。关于生化5目前只能从那些图上“凭感觉”说，估计会近似4代的系统。而且从另一方面来看，4代系统的整体设计架构十分成熟稳定，而CAPCOM现在又缺乏开创性的人才，所以他最佳的选择也就是沿用这一套，顶多会有一些微调。当然了，这只是叶子自己目前的猜测，也许C社到时候会给我们“惊喜”也不一定。但如果按4代路子走下去，我个人不看好它会做出多大的突破。



猴子

这本身已经够搞笑的啦！

●今年的春节过得比较靠后，刚开春就碰上了倒春寒，一夜之间春雨变成了春雪，北京这里还好，从唐山到东北的地方可是平地堆鹅毛，千里一色。更麻烦的是在雪停之后大风一直不止，外面地上没干的雨水都变冰了，走一步滑三滑。楼上还结了很多一寸多粗的冰锥，这东西万一掉下来的话可就……请各位自行想象《雪人》或《冒险岛》里主角被冰锥插到的样子。

●最近看得最多的电视剧是《嘉靖与海瑞》，虽然本剧的虚构成分仍然不少，但是与史实的配合也堪称绝赞。陈宝国自不必说，演海瑞的黄志忠和演严嵩的倪大宏不愧是话剧出身，看了之后让人觉得这才是真正的演技。谁能在40多岁的年纪把一个80多岁的老人演得这么活灵活现？学海无涯，演艺界的后生晚辈理当虚心自视，回家好好再练。

Voice 叶子姐，能告诉我中奖的方法吗？是要多贴邮票，还是要特制信封，或者难道是多拍马屁？还是……

From 浙江杭州 章成洋

哎，说过的吧，虽然来信回函什么的都会汇总到叶子这里，但抽奖环节是不归我管的，你拍我马屁也没用，更何况我不属马。再说我们抽奖挑的是回函，你把信封装修得再花哨也是增加不了中奖确率地，因为负责抽奖的姐姐根本看不到哦（当然，叶子能看到，不过这只是有可能会增加一些入选闯家的几率）。

在回函上写“威胁”或恭维一类的话对中奖是没啥帮助地，相反，有时可能还会起到负面作用——我们有可能会被吓到或者被酸倒，所以大家就别浪费钢笔水写这样的话了，回函上该咋填就咋填。如果想提高中奖的可能性，最好的办法就是平时多积累人品，比如扶老奶奶过马路、不随地吐痰、不在公共场所吸烟、不闯红灯、主动排队、多步行少坐车、爱护小动物、节约用水……总之多做厚道事，中奖就一定没问题。

Voice 相信疯狂看信的叶子对所有刁难人的字迹已经有免疫能力，那么，我以前寄的那些回函上的字你看清了多少呢？还有百来天就得高考了，我又要经历一次漫长的暑假了。我想去北京，那里可能会是我的天堂。

From 山东潍坊 周顺

功力还不够，我的免疫还没到100%，偶尔一些同学的字迹还是会令我痛苦。你们以为我眼睛为什么红的啊？这字儿看不清急得我头发都蓝了，再这么下去真变魔女了就都是你们闹的……另外抽奖环节更是没得通融，姓名地址如果不清楚连东西都寄不出去，所以这类回函是肯定不会中奖的。

另外周顺读者别误会，你的字我看得清，笔画分明、铿锵有力，颇有习武之人的风范……再加些柔和之意会很不错。

面对高考这道坎儿，重在坚持。人生就是由很多段不同的坚持所组成的路，坚持本身不需要被赋予什么意义，坚持就是我们做人的方式。

“正看游戏，乐品人生。”

——天津 付天成



Voice 叶子姐对RPG的感情我们都很了解，但是想知道小夜子喜不喜欢或者擅不擅长DMC这样的动作游戏呢？

我有打算写一篇以小编们做角色的小文章，下次寄去吧，小夜子奉承奉承我吧，不然就把你写成大恶角！

From 上海 徐禧



早在05年的时候，我就说过自己其实已经转职成ACT饭了，这东西好啊，节奏快、用时少、兴奋点密集。我除了对运动题材和竞速类游戏兴趣缺缺同时也实在苦手之外，实际上是相当通吃的。在长期长辍的修炼后，很自作多情地说，我的ACT水平估计已经达到了中等偏下的高手水准，咱都不只追求能通关了，偶尔也会挑战一下最高难度或者最高评价什么的。编辑部里叶子的动作游戏实力估计可以排到第二，除了星彩就是我了。好比鬼武者2我也能做到一闪模式通关，至于DMC1代我也做到过DMD难度下全S评价哦——当然了，这些都是过去式了，好汉不提当年勇，好女不提当年美……连荇菜都会偶尔感叹一下“手艺不在了”，更何况我这ACT准菜鸟呢。

我才不奉承你呢，我就想演大恶人，嘴角全是坏笑的最好，到时候满脑子都是那种邪恶和愚蠢都已登峰造极的念头（就像很多RPG里的BOSS一样），这样我就能在过一把“坏人”瘾的同时还能继续自己的搞笑风格，你可一定要成全我。对了，难道我一直以来在家里的表现算个好人吗？

“我爱我的家！”

——辽宁大连 安洪江



PERFECT

是美国的

●春节的假期再长，对我而言也是转瞬即逝，虽然事先为假期做足了各种打算，可实际上却在熬夜中度过了大半。对于上班族来说，自由支配时间才是最大的休息。

●英超很快就要收费播放了，估计不光本人，所有的球迷都觉得很不爽，毕竟吃惯了免费午餐。所以本人真的很好奇，到底会有多少人愿意每月掏188元看比赛？对于这样超前的价格，钱途大概也不会太光明吧。

——天津 付天成

●怀旧情结再度爆发，竟然莫名其妙地又迷上了星际。几年后再次上手一样觉得非常有趣，尤其是各个种族、兵种的语音设定，确实太绝了。假期里约上几个好友常常联机对战，这是本人春节里最热衷的游戏。

●“你不去卖我哪有钱养你啊！”——又看了一遍《喜剧之王》，对这句话仍然印象深刻，实在太经典了，男人做到这种程度肯定是极品了。借此再表达一下对此片的偏爱。



小沛

多罗蜜，多罗蜜，般若多罗蜜多罗蜜

●喜欢的游戏越来越少，可能是因为最近青黄不接吧。等待PS2的《战神2》来拯救我，玩过体验版之后更加期待了，还有《北斗神拳》也在修炼计划当中。

●喜欢的节日越来越少，因为刚过去的春节并不愉快。接下来的五一可能也有许多事情等着我去做，难道现在就没有一个能让我快乐的节日吗？愚人节还行。

●喜欢的食物越来越少，减肥可能会导致轻度的厌食。为了让自己看起来像个人，我又拿出了6年前的勇气，为了一个瘦字，我开始与饥饿作斗争，目前未败。

●喜欢的娱乐越来越少，好像没有什么能长久吸引我。电影的吸引力是1小时左右，音乐也就5分钟，睡觉休息也算娱乐吗？这个项目我倒是一直坚持着。

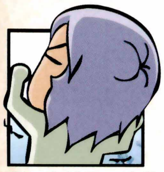
●喜欢的人越来越少，其实不多，也就一个。朋友当然是增多了，而且也越发觉得可贵。然而那种视感情如儿戏的人，忘了也罢，何必折磨自己呢？尽管我还做不到……

“我马上就要成为PSP的玩家了！”

——北京 高振原

Voice **你们那无敌聚餐怎么还没开始啊？记得很早以前就出预告了吧，莫非全都吃胡萝卜中毒了不成？**

From 四川宜宾 御剑随风



其实已经吃过了，头年阴历二十七那天吧，没错，也就是传说中的圣战日——2月14号情人节。情人节，一大帮男人去吃饭……不需要再多一个字的形容，试想一下，这是多么惨烈的景象啊！当然了，这其中夹带着一个我，但叶子当天感受到了现场散发出的无比浓厚的怨念，他们的很多话题我插不上话，也不方便插话……于是叶子干脆选择闷声大发财，低头吃饭、趴桌子装傻，努力把自己的存在感降到最低。事后我颇为后悔那天跟去干嘛，让他们来一个纯爷们儿的聚会不是挺好。

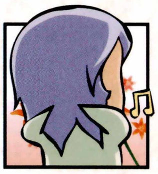
是啊，我跟去干嘛……还不是因为我情人节也没……哇啊啊，不说了！一提起这事儿就郁闷，连着多少年的情人节都是跟老妈约会了，今年换换不成么。

总之呢，饭是吃了，但照片没拍——不然以后拿出合影给人看的时候，一个个指过去说，这个是木头、这个呢是猴子、这是PERFECT、这是小沛、这是雪飞……然后对方看了，挺高兴，随口来一句：“这是啥时候拍的啊？”……得，我身后的一干人定会当场石化粉碎啊！这将会是多么悲惨的景象！

聚餐照片虽然没有，但家的传统可没丢哦——200期的时候我不还是放照片了嘛。只要照片够小，就是优良传统！我们明年会继续坚持的！谢谢大家的期待！话说回来，今年倒真是难得，没有一个人食物中毒，不过……节后星彩同学倒是出现了肠炎症状，华丽地去医院打吊瓶啦！这算是为了不破坏传统而做出的弥补行为吗？荐菜你真高尚，你太有才了！

Voice **上大学了，终于摆脱高中的残酷了。我选的日语专业，别人学是为了以后进外企，薪水高，而我的理由只有一个——因为电软招聘上面的第一条就是日语一级。我会好好学的，等着我哦。还有啊，木头你咋能变成那样？！当上主编连头发都要剪？我还是喜欢当初和大象一起出现在电击上的那个长发飘飘的风林。**

From 河北怀来 王丰



嗯，没问题，等着你，有着明确目的和意愿的努力是很容易出成绩的。不过不论是在电软还是在外企，工作压力都不会小，以后踏上社会时，这点觉悟是一定要有的。出于喜好而去学习东西是很好的动因，但一定要把此后路途上的艰苦设想到，加油吧！

其实叶子特好奇一事儿，就是诸位的大学生活到底如何呢？看到不少来信里都说终于上大学啦，这下算自由啦，可以痛快地接触游戏了；但我也听到一些人诉苦说这见鬼大学上的跟高中没区别啊，要多沉闷有多沉闷……唔，看来当真是各自的人生各自不同，诸位正在读大学的读者，你们在学校里与游戏的日常接触同上大学前的设想是否一样？其中又有着怎样的经历和感受呢？这期回函表上就有调查哦，大家不妨多跟叶子聊一下。

说到木头的头发，很抱歉在漫画里“骗”了大家那么长时间。不过这是个善意的谎言，可能的话我本打算一直“骗”下去的——因为你看看，像王丰读者这样受不了他短发的多着呢。我还是比较喜欢长发的风林，所以尽管现在“骗局戳穿”，但以后木头的漫画形象还会是长发版的，有条辫子多好玩。每当我抬头看真人低头翻杂志时总会产生有两只木头的错觉。

湖北黄石 柯珂■唯夜和叶子，哪个是姐姐？我找姐姐。我觉得游戏不应该强分PC、TV的派别，PC上也有很多好游戏呢。好比国产的《天之痕》，当时我玩的虽然是小雪路线，但面对玉儿的死我悲痛万分，在我心中最爱的始终是玉儿。我感觉是这游戏让我第一次懂得了爱，且爱得那么深切。强烈推荐一下，我们可不要光玩一个平台的游戏。

山西太原 史磊■春节到，苦命到，哦，是我的苦命到——小辈们的压岁钱、朋友们的聚会……钱好不容易攒了点儿，这一下全完了。天！我的PS3、我的Wii、我的360……拍拍身上的灰尘，振作疲惫的精神，我要从头再来。

山西介休 张亮■没有游戏的日子简直让人抓狂，有时真的很想把你们编辑部的主机洗劫一空……哈哈。

湖北武汉 钱帅■没有PS2时，一个游戏在游戏厅里可以玩上一两年；有PS2时，一堆游戏放在那里不知玩哪个好……弄得我好忧郁啊！

北京 褚天■放寒假前入手了XB360，好幸福啊！而且钱全部是父母出的！哈哈哈！

四川南充 李文豪■听说人的念力是很有效果的，所以，拜托各位都为我祈祷吧——但愿我能在明天早上起床是被一台XB360砸醒的！

河北承德 杨旭■你爱游戏，游戏也会爱你的！

广东广州 小业■看了近几期的电软，给我的感觉是我以前熟悉的电软开始慢慢复活了！看到的不仅仅是杂志的精彩内容，还有就是编辑们再次燃起了那种热诚的工作态度！这是像我一样的老读者最想看到的，也是最令我感动的！

北京 邓磊■某日同学聚会，宴罢，一人拿出一台PSP炫耀。一友大呼：“好大的MP4！”我汗！另一友笑曰：“连PSP都不知道？落伍了。”说着也拿出一台，道：“我这台更棒，这是PSP TWO，他那台是PSP ONE！”我晕！

重庆 龙伟■中计了！这本杂志里竟然放两张回函卡，让我一乐，回了。我可有三、四年没写过回函了。因为我愿意收集，当书签使、当厕纸用……

广西百色 农旌■继续发挥叶子的哲理吧，有些真的很有意义的。

辽宁锦州 李宇■我要把贵刊有攻略的游戏都打过，一个都不能少。

山东邹城 殷召明■每次都有那么多人因为上不了闯家而郁闷，其实很简单就能解决：出一本《电软闯家特辑》，全部刊登玩家的来信，版面不要太多，500页足矣！至于叶子嘛，专门负责回答就可以啦！

福建德化 颜劲达■读六天书，打半天球，看半天电软，高三也能活得精彩！

北京 杨旭■现在闯家多了个邻居：料理屋，当然就是小饭馆了。其实应该再在家的一边开个超市，再弄个公园出来，再搬个银行过来、再修两条路、再种N排树……然后就叫“闯关族住宅小区”就可以了。至于占地面积吗，十页左右吧……忽然想到还缺个电影院，另外家要大，饭馆不能太小。

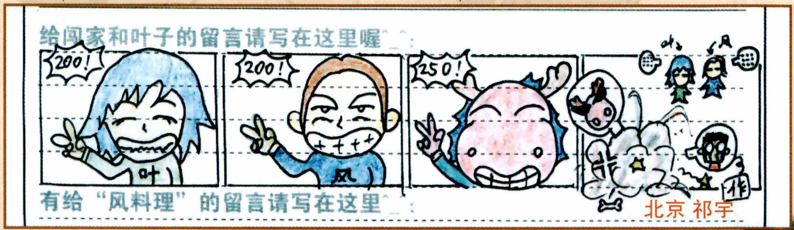
湖北唐山 王鹏■叶子姐，我好多期没有买了，这是放寒假，才有空儿买电软。结果发现由VCD改了DVD，真怨念，我家是VCD机呀！

上海 王章源■叶子姐，我好久没碰自己的PS2了，因为高三、因为高考。也许这段游戏真空期以后不会再来临，但我现在身处真空期，真的好想呼吸。好想放弃，但我想还是忍忍吧，阳光会照向我的，带着她的彩虹。

江苏苏州 顾宇森■叶子，我没上闯家，这是你致命的错误，我可以很负责任地告诉你，森哥很生气，后果很严重！

河北任丘 王浩男■现在的我还在上高中，家中只有一台GBA，每当看着新作发售表中我心仪的游戏时，自己都会有一种特别的冲动。我在一个小城里，家里也不算富，但父母很爱我。所以尽管我“无机”，但我很快了。寻找自己的快乐将是你给自己的最好礼物。

北京 于淼■游戏中我是正义的化身，我有无穷的超能力，虽然现实中我只不过是一个普通人，但能玩游戏，相当快乐！



“电软电软，电到你浑身发软。”

——北京 张易雄

Voice 请叶子姐注意，千万别像华尧大师漫画中的那样，一边看回函，一边吃薯片；或者一边写东西，一边吃薯片，那样不知要吃下多少细菌，除非叶子姐吃薯片不用手……

From 上海 蒋峰



我吃薯片当然用的是嘴……啊不对不对，我都被你们绕进去了，其实叶子很少吃薯片的，那东西热量太高。你们不要被华尧迷惑了，有时他的画只是“创作”，是不同于现实的。叶子偶尔吃薯片的时候，都是先把袋子撕开一个大口子，然后这边照常打字写东西，想吃的时候就低头把整张脸都埋进袋子里，直接用嘴把薯片叼出来……放心放心，我绝不用到手。什么？你说这吃法好像猪啊——猪年嘛，干啥事不都得配合一下。再说我这不也是没得选择吗，直接用手抓的确不太卫生，但我又不能每吃一个薯片之前都起身去洗一次手吧——当然了，要是有个人洗好了手专门在旁边服侍我用膳是最理想的了，不过……呃……这好像是很扯淡的妄想。



Voice 《零 红蝶》里第四套服装好赞！茧穿着纱重那套衣服跟在后面跑让人增加了几分恐惧……

From 广西百色 黄琳琳

嗯，那套双子巫女的服装感觉是很不错，与游戏氛围极为搭配，我也相当喜欢。话说红蝶里的不少服装都要在任务模式中取得高评价才能入手，这一度使我很灰心——自己技术不佳是一方面，另外不得不说我这个人比较“功利”——辛辛苦苦拼得SS的报酬只是服装而已……这总令我觉得有些不爽，曾有一段时间叶子都没啥动力去挑战任务模式。而到了刺青之声里，全任务S级的奖赏居然慷慨地升格成了“祭”——传说中的“官方金手指”。这下子我可是来了精神，死拼一天后终于入手，呀哈哈哈……你们别鄙视我，我这个人玩游戏其实是挺重“回报”和“性价比”的——虽然自己也很喜欢收集和小游戏等要素，但如果游戏本身没有提出相关要求；或者需要付出的劳动太多，而回报又比较缺乏营养……这些情况下我轻易都不会付出太多时间的。所以这事儿很古怪——从一些方面你可以说我FAN得很深，但同时也可以说我伪非。不过这种选择性吸收倒也不错，好游戏这么多，不能只在几棵树上吊死嘛。浅尝辄止也许会把自己弄得浅薄，但痴迷沉醉也可能会限制住自己的眼界，因为时间和精力总是有限的。

话说回来，我一直想弄套双子巫女的衣服穿——最好衣襟上再抹点儿血，那可就太完美了。心情不好的时候我就穿着它站在阴暗处嘿嘿傻笑，试想一下，此情此景一定极有震撼力。



Voice 请问日文中的“改”是不是等于“Zero”？比如风林·改=风林·Zero。

From 辽宁沈阳 李伟

不是吧，所谓“真、里、改”等等这些常见于动漫游作品中的“前后缀”，就是强调一种“真正的、隐藏的、进化的、强化型的”的意思，听起来估儿有气势。你说的“Zero”应该是对应“零式”的概念，像高达SEED里有莫比乌斯零式，FF里也曾有巴哈姆特零式。所谓零式也可以理解为一种缀词，让整个名字看起来更体面罢了。或者你也可以认为，制作方懒得再多想一名字，于是就在原来的基础上再钉上俩字儿，立马就熠熠生辉地变得高级了……

这里用一个例子说明一下。比如说“风林”，这就指的是大家在漫画中常见的那个长发、发福，并且经常耍白烂的家伙。而如果说“真·风林”，那么这就是他的真实形态——真人照片中的那个短发并且很有减肥成果的人，但是很不幸，依旧耍白烂。“里·风林”可就不得了了，这就是我们偶尔会在一些画中见到的他的正版形象——或严肃、或忧郁、或端庄、或落落大方、或脉脉含……算了算了，不说了，总之是很正经。但这种风林很少见，很少见……那么再来看看“风林·改”——这个形态目前我还不能多说，但估计大家年内可以见识到。至于“零式风林”，你不妨就想象一下杂志前几期里的那个胖子……

Voice 叶子姐每天要阅读那么多玩家的回函，又要长时间在电脑前工作，相信你的眼镜片一定是很厚很厚很厚的吧，而且这还令我想起了《死亡笔记》中L的黑眼圈……

呃，打什么比方不好，非要联想到那个一脸死相的男人（L的fans不要怒，我说的没错啊，他的确面相很衰嘛）……

From 山东临沂 丁路



叶子是有些近视，不过还远未到离不开眼镜的地步，我的近视也就100多度，你说的“很厚很厚很厚”的眼镜，那是恐龙特急克赛号里的哥德密斯。事实上我虽然有眼镜，但平时很少戴，这全因为小时候不知道从哪儿听过一个理论，大意就是眼镜能不戴就不戴，否则近视更容易加重和定型——当然了，这个说法到底有没有科学道理我至今也不清楚，也从没想过去验证，但不管有没有道理，当年的这句话显然给我留下了极深的印象，叶子至今也保持着这个尽量少戴眼镜的习惯。偶尔有朋友看到我戴眼镜都会诧异地问：“哎呀原来你近视啊？”然后我说啊，这话你今年都说过三次了。

我一般只有在上下班路上才戴眼镜，这样就不至于错过在街上捡到钱的机会。另外有时加班到很晚需要打车回家时，就很有必要戴了，否则……我看不清急掠而过的TAXI是不是空车啊！

不过比较大的工作量确实容易导致眼睛疲劳，所以叶子没事儿就会去望望天（顺便作忧郁状摆摆POSE什么的）或者按摩一下眼部。诸位家人也都要记得爱护自己的眼睛，打游戏时别太狂热了，不时休息个三、五分钟不耽误什么事儿的。叶子周末有时起床就开始打游戏，结果没几个小时眼睛就感到压迫性的疼痛，十分难受，最后只好郁闷地放下手柄，躺回床上作“挺尸”状休息。如果之前多活动活动，给眼睛充分的转换时间，应该就不会遭受这种痛苦了。所以前车之鉴哪，同学们要多体恤自己的眼睛，不要贪一时之快，玩得高兴了舍不得这五分钟，但可能就因此耽误了一天甚至更多的时间。

Voice 记得“对白”这个栏目是2006年初诞生的，当时特别喜欢。尤其是当时选译的MGS中心理螳螂的一番话。但是后来“对白”的内容就不怎么样了，几乎是随便拿近期的游戏就顶上了，比较马虎。这个栏目难就难在找到一个优秀的题材，有时候抓破头也想不出，有时却一下子就遇到了。所以我认为这个栏目不应太固定，不一定要期期都有，否则容易影响质量。不能因为后续反响不好就把这个栏目给扔了，这么多年的游戏史中有很多精彩的对白。

From 重庆 某读者



“对白”本是由闯家里的一个小板块发展而成的栏目，应该有着很大的拓展空间。一方面必须要说我们的积累还不够，这是造成遗憾的一个主要原因。另外面对实际状况有时也容易陷入两难境地——譬如快节奏的游戏（ACT等）重点一般都不在剧情和对话上；而对白等方面容易出彩的游戏一般都会用时很长（RPG等）……有了这些问题，有时我们也只好做一些不得已的选择，比如以当期做了攻略的游戏为素材，以便省下一些时间。当然了，用老游戏也是一个选择，不过很多作品其实都是回味起来容易，但如果要详细复述其中的每个言辞细节，也不是一件简单的事。而且那段时间里有不少声音说我们的怀旧题材太多了一点，所以我们在这方面也必须要考虑“收敛”的问题。

总之，这个本来很有前途的栏目却逐渐变得黯淡，只能说是相当遗憾，这里面有积累的问题、有人手的问题、也有自身水平的问题，同时还存在着受众期待度等问题。当然了，也有“运气”的因素，就如你说的，遇不到好作品啥都是白搭。

不过“对白”并不是就此取消了，我们的确是准备将其作为不定期栏目刊出的，遇到了合适的选材它就会复归。就请期待翻开某期杂志后的惊喜吧。

GAME SOFTWARE EDITOR CARD



姓名	雪飞
称号	大魔王
必杀	詐騙
弱点	沒有！

●正月十五过完了，一年中最花钱的半个月走了，真是开心！开心春节过后，兜里亦空空如也，但我还是可以骄傲地说：“我没有欠债！”

●本月很穷，打电话请我吃饭的请按1，请我购物的请按2，找我借钱的请挂机！谢谢合作！

●天气突变，温度骤减，再次使我享受到了单薄衣装伫立在凛冽寒风中的爽快感觉。

●喜欢的游戏一个接一个地出，但是我却没时间玩，拜托那些有闲工夫的人，把时间借给我一点好不好？

●如果你像我一样喜欢小三儿，那么就请摧残他虐待他。小三儿曾用名有大海、小虎儿、猴子等。

Voice 怪物猎人这款游戏很不错，为什么不见小编们提起呢？ From 广西南宁 甘大斌



的确是很有素质的游戏，不过说起来也怪，电软这边FAN这部作品的人的确很少，从工作的角度了解过后也就不怎么接触了。而掌机迷那边则完全是另一番景象——几乎人手一部PSP+怪物猎人，不时在下班之后就有几个人聚在那里开始联机做任务，这股热情劲儿有时看得我们也心痒痒儿的。

真有点儿对不起喜爱怪物猎人的读者了，对于这个游戏我们确实玩得不多，所以自然也难以聊得很起劲——这也是没法儿勉强的事情吧，喜欢什么游戏、选择什么游戏，都是没有定则的事情，完全是因人而异。一个人眼中的神作在另外一个人看来也许只是普通的过客，这个跟作品素质没有必然联系，只是缘分的问题了。我们虽然是电玩杂志编辑，但也不是因此就得爱所有游戏——太博爱了就等于没有爱，这句话搁在哪里都是真理。

怪物猎人作为“准”网络游戏，具有很多online game的特征（比如大量的任务以及刷道具），这都决定了它需要大量且持久的时间投入。而电软的工作量整体要比掌机迷为大（篇幅对比很明显吧），我们这边的时间相对也就更紧张一些，叶子想，这恐怕也是阻碍我们FAN它的一个因素吧。PERFECT的FF11几乎已经不玩了，星彩同学与魔兽世界也处于七年之痒的状态，他们本是编辑部里仅有的两匹玩online游戏的稀有动物，以前闲暇时想聊都找不到人，而我以自己那惊人的无聊的耐心和同情心，算是唯一的听众了——尽管听不懂，但我很懂得如何听。不过看来即便有“支持”，这激情也会不可避免的消退啊。

其实不少游戏我们都很有心要深入了解一下，但一忙起来就断了，等再想拣起来的时候热情已经没有了……挺无奈的，时间就这么带着人一往无前地走下去，这途中要是丢下了什么我们也无能为力。得到的，是我们的幸运；失去的，恐怕也是命运的必然。电软编辑的平均年龄要比掌机迷那边的高上不少，这一点差异，在日常对待游戏的心态上也会有所反映的。话说回来，要不是本魔女帮他们往下拉了些年龄平均值，木头之流早就把电软变成大叔聚集地了（大家不要被外表迷惑了，这些大叔看起来是很年轻的，因此也更危险）。

“很喜欢可爱的大叔，所以很喜欢风林！。”

——辽宁阜新 王楚函

Voice 叶子姐，把游戏当工作是否会影响玩游戏的心情？ From 河北故城 殷聪聪



显然会。为了配合杂志的进度，一些要做攻略的游戏玩起来是不可能有平时的那份闲情逸致的——很多时候你必须违背自己的游戏习惯，抢时间地往前冲，一些平时看来其实是很标准、很正常的要素，都可能会令你烦躁。就比如剧情，一个游戏有充分的剧情自然是受欢迎的好事，但如果你正处于赶时间做攻略的立场上，就连不断插入的剧情和对话在自己眼中也都变成了干扰游戏节奏、拖延时间的烦人事。又或者游戏设置了比较复杂细致的系统和收集要素，这要是自己在家玩那指不定多开心呢。但作为工作可就不一样了——你不单得自己明白，还得把它们变成文字让别人也明白——而且还有时限。

类似这些东西难免有时会让人心头无名火起：拍桌子叫者有之、咬牙切齿地简直要把手柄捏出水来者亦有之……那情景，挺奇妙的。本来是美好的东西，但由于自己角色地位的转变，结果在一个特定时期内一下子变得毫无吸引力，甚至令人烦躁——这，就是以兴趣为工作的代价。



而且这样久而久之会养成一些“职业病”，我们玩游戏时的第一反应不是“欣赏”，取而代之的则是“审视”。这其中的心态区别，多少会影响一些我们在游戏中挖掘到的快乐。身为编辑，每天是埋在游戏堆里没错，但这份工作做得时间越长，越会有自己是一个“局外人”的感觉。你觉得自己是站在外面看这个游戏世界，你学会了必须要把自己的游戏热情放在工作任务之下。

成为一名游戏杂志编辑，就必须付出上面的代价；同时，也只有具备了上面的觉悟后，才可能成为一名合格的游戏杂志编辑。客观地说，关于游戏的快乐我们是失去了一些，但同时工作也给予了我们别样的快乐。有得有失，这个世界就是这么公平。

Voice 每期看手札是件乐事，可199期怎么没了？之前WILD ARMS的研究做得相当好，详细+语言幽默，以后攻略能都做成这样吗？（我承认这有点儿难……） From 北京 韩迪

其实啊，好多读者都来信抗议了，说199期的手札哪去了，我翻遍了整本书都没找着，叶子你怎么偷懒了……真冤死我了，首先写手札的不是叶子，而且没了手札，我在家里反而要多写些字，怎么能说是我偷懒呢。



荇菜 Sent Backer

●春节期间最震撼的消息就是三上、神谷和稻叶又捣腾出了一个新公司，原本还是“草”，现在干脆退回到“种子”了。上期由于杂志流程的关系没来得及在手札中提到这件事，因此本期特地补说两句。不过……说些啥呢？忽然发现对于这三个人，也实在没什么好说的了。哎，一切随缘吧。

●怀旧浪潮一发而不可收拾。前几天小沛忽然找出PS的《盗墓者》初代玩了半天（当然，别指望他能玩出什么结果来，充其量也就是照着攻略打个两三关然后放弃，嘿嘿），一下子勾起了我的回忆——当年在电脑房花了将近一个月时间把这个游戏打穿，跟漂亮的服务员姐姐都混熟了。青春，那就是青春啊（泪）！于是跑回家翻出自己珍藏的PC版，一二三四，再来一次……

其实这事儿只是临时情况，接下来那期不就恢复了吗，再说都过去有段时间了，所以叶子本觉得也就不必再提。但从回函情况来看，这手札俨然已经很有地位，轻易动不得，不然大家的反弹情绪还真强烈，我收到的抗议着实不少。其实199期没手札，其原因既不是我偷懒，也不是众小编集体怠工，这里面有个小秘密——大家在200期的最后看到的那个“小编私房话”，是我们在做199期的时候就写好的，那其实就是一个“大号手札”，所以我想既然大家都写过一份了，那就别逼他们在家里再折腾一次啦，叶子是很体谅人的哦。

手札这东西要写好可不容易——既要有生活来源和素材，又得言简意赅，同时还要生动，当真是有技术含量的（诸位模仿风式文法的同学应该很有体会）。同一期里让他们写上两份没有意思，而且这种逼迫也有伤女王之德，因此199期家里就没有手札啦。而至于那个“小编私房话”，原准备当期就上的，可后来一想，这个东西放到200期不是更好吗，名正言顺，时机也合适，于是就调整成了大家现在看到的样子。

WA的研究做得还远不够好，我自己心里明白，其实还是有很多不够详尽和缩水的地方，大家没严肃地批评已经算很照顾我的情绪了。而既然由于时间、精力和自身能力等问题出现了一些缺憾，那我就努力在文字上做一些弥补吧——把它适当地写得轻松点儿，让大家看着也开心一些。毕竟我在攻略方面已经被定型为笑星了，那就满足大家的期待，尽量敬业……

其实啊，在语言幽默等方面，我是远不如猴子同学的，大家以后还要多关注他的文字，在照顾实用性的同时更具有很大的可读性，其“搞笑”功力是远强于我的。至于以后的攻略写作方向，我们自会考虑到不同读者的不同口味，不会过于严肃沉闷，但也不会一味胡闹搞笑。个人觉得，在无伤大雅的地方折腾上那么一两下是不妨事的，但关键是绝不能背离“攻略”的初衷，该说清楚的地方一定要具体、明确、醒目，不加废话，不拖泥带水。

《大蛇无双》的攻略近在眼前，具体该怎么做叶子正在考虑中……



「叶子，最近你的淑女像太多，是你逼华尧画的吧？」

——安徽芜湖 王彦

陕西宝鸡 闫兴尧■我越来越觉得游戏不是给我们做的了。现在的家用主机都是好几千元的大家伙，我们学生一族真是可望而不可即。攒钱买PSP、NDSL吧，又怕它们更新得快。况且若要走正版路线，更要一张游戏几百元、上千元，看来只有那些有钱子弟以及成人才买得起。

福建三明 杨铖■上高中后，好久没买电软，看到现在的闯家，很熟悉、也很陌生。好想听到一声："欢迎回家！"

贵州贵阳 宋建■风林啊，我觉得你重出江湖后，傻气不减当年哦。

福建厦门 姜昆■希望叶子姐在新的一年里不要老拿风林同志出气，否则我会以虐待国家二级保护动物罪把你告啦！强烈建议你把"沙袋"对象转为北斗，他长得结实，比较耐K，顶个几天我想没事，顶多重伤。

福建厦门 苏颖■现在觉得闯家越来越好看。

江苏徐州　刘雨薇■PSP如果实现了NDS的触摸+双屏功能，我就死追PSP！最近越来越爱PSP了，可是为了恶魔城的作品……还是不舍得放弃购买NDSL。不过PSP真是越来越强大了啊，PS3也要加油啊。

四川攀枝花 佘鹏程■高考迎面走来，可心里并没有什么紧张感，估计是学习不好吧……等高考完了我来看望你们，记得把我的吃住行全包了，哈哈。

山东泰安 朱山■中一次奖很快乐，中两次呢？应该是更快乐吧，但是，在中第二次时发现第一次的奖品还没到，就只有郁闷了……请把后面中奖名单写得再详细点，OK？省/市/名，拜托，别再让我空欢喜了。

江苏常州 许泽晟■好惨啊！玩FF3，差一点就可以拿到创世武器，但跟NPC讲话时就白屏，每回都这样！呜呜呜，我恨烧录卡。

黑龙江佳木斯 于晓斌■本人有些建议，其实我接触游戏也算挺早，但由于某些原因我没有持续关注，所以现在的我仍属游戏白痴一个。翻开现在的电软，好多东西都读不懂，什么烧录卡呀、软件更新呀，我已经浪费了十多年的时间了，现在参加工作以后终于有了追寻自己兴趣爱好的机会，真想好好研究一下。

希望我们的电软可以帮我这个忙，为我这种初学者提供一个更好的学习平台。

黑龙江齐齐哈尔 赵志新■闯关族们在家有住的，在风料理有吃的，俩字：幸福。

广东茂名 李永涛■大学四年快过去了，电软无疑是生活中不可缺少的一部分。尽管自己只有PS（已经坏了）和PSP一台，但很满足了。不过我也希望拥有各大主机，等毕业后会努力找工作，争取把主机请回家。

四川德阳 黄玲■终于玩到Wii了，虽然是老爸的。我准备开学的时候把Wii悄悄带走，五一时再还给他。

广西河池 陈思屹■叶姐你咋不回我的信啊？好伤心喔！你说过每个人的信你都回复的啊！为什么……难道是你没收到？但愿如此，难以接受你不回信的事实。

四川自贡　胡唯宇■本本都看得很透彻！一个字都不放过。

河北石家庄 廖磊■把自己养得跟小白猪一样就好！

北京　赵安然■各台掌机和家用机都有着不同的游戏风格和理念，每台都有各自的优点，真的都想买啊。不如我也去开发主机，把PS3、360和Wii的所有功能都安装在一个盒子里。

山西太原 于涛■风林害人呐，介绍的食物热量实在是高，难道要让我们吃成你那样？

湖北洪湖 杨昊慈■根据本人买主机的经验，没有钱不行，有钱没经验不行，有主机没游戏的生活就更不行了！

北京 王庆■每次我打开电软时会闭上眼睛，紧张地翻开最后一页，然后睁开一只眼仔细地找着自己的名字，但看到有"王"字时心情就会兴奋，可再一细看不是，心情低落，哎……渴望着我的名字。

Voice 好久没打电玩了，以前还有一个SP，后来卖了。现在手上什么也没有，好可怜。希望家里人要知道珍惜，不要失去了，才知道去爱它。From 湖北宜昌 王子丑

其实……叶子近来也跟你差不多，游戏是没少出，但对我胃口的、或者能勾引起我游玩欲望的几乎没有，叶子也正处于游戏缺粮期呢。没有游戏，空守着一堆机器也是无用。这段时间我当真是窘得可以，尤其是春节放假那几天，穷极无聊得只能在床上滚来滚去。什么，你说火纹？没错，它是22号出的，但我不可能在22号就拿到机器和游戏啊。而且以叶子的"火纹风格"，打一关用上一个礼拜也不稀奇，常常是折腾一个晚上但游戏进程实际一点儿也没推进，全用在反复读取进度的retry上了——我这个人的心理洁癖严重严重，已经病入膏肓了（你说你看见了错别字？别说出来啊，我拾掇出点儿幽默感容易吗）。有时想想这的确浪费生命，好孩子不要学，这不是什么对游戏执着的好榜样，而根本是病态；叶子最近在努力地改，希望有类似"症状"的同学也努力克服一下。



但改进处于进行时，依我现在的游戏习惯，玩火纹这种游戏如果没有大段的时间和放松的心态做陪嫁那几乎是不现实的。工作一忙，连凹点的时间也没有；事情一多，有时想想几个晚上都在做"无用功"，登时自己也觉得十分沮丧。所以叶子是玩得既零散、且缓慢，而且打叠不起什么热情来，整个一游戏更年期。以后哪位同学要是买了Wii且玩火纹，请一定不要来信问我哪里该怎么打之类的问题，因为我肯定玩得要比你慢得多得多得多得多……

其实叶子之前一直在重打狂野历险3，神作，再次郑重推荐给诸位一下。

不过，在经历了几乎两个月的痛苦后，3月份终于令我苦尽甘来：战神2、大蛇无双……哇哈哈哈哈，一个好玩，一个耐玩；前者爽，后者绵长。这应该是PS2最后的辉煌了，大家要珍惜啊。新一代主机离我们中国玩家还颇有距离，老主机上可玩的东西甚多，老的仍然可以买，老的也别急着卖。

Voice 叶子当年在高中的学习不辛苦吧？无论怎样都应是全省的重点高中吧。可我因一时不慎，跌到这种不三不四的学校里，即使再努力都上不了重点大学，可真令人灰心啊！我现在可是黑到连道儿都看不见了！

From 广东广州 张弘毅



学校之间会有级别的差距是一个事实，不过也不必用"不三不四"来形容吧。当然了，你可能会说叶子你是不知道，我那学校如何如何如何……但其实叶子想说的是我们自身的态度，如果把自己的心态置于敌视周围环境的立场上，那除了自虐之外没有其它任何意义。总暗示自己去看到不好的、暗的一面，这样既禁锢了自己的心态、又浪费了自身有限的精力；现实本已不如意，又为何要自添折磨？如果对现状不满，那就应该努力去挣脱它，如果单是抱怨就可以达成目的的话，那这个世界上的成功人士岂不是太多了，到时候从窗户扔下去个360可以砸死仨。

另外不要推卸责任——"努力"是我们自己的责任，不努力的后果是由自己来承担的，而不是环境。"原因"可以踢给"环境烂"，但"结果"始终要自己来背负。环境不好也许是一个事实，但这不是自己可以就此不努力的理由。"再努力都不行"？现在是怎么知道的？如果总这么暗示自己的话，那只是在逃避罢了。我们有时甚至会在潜意识里期待出现一些"外部理由"，以便可以"安心"地宽容和放纵自己；但一时可以说是休息，一直的话就是颓废了。就像上面说的，"结果"始终是要自己去面对的，"环境"不会陪着你，而关键就在于——是环境把你抛向了一个结果，还是你主动地抛离当前的环境去奔向自己希望的结果？想明白这个问题，你就知道该怎么做了。

叶子当年上的是重点高中没错（但北京不属于哪个省吧），而我的一位同班同学，就是来自于一所那种大众所说的既乱且差到极点的初中。但我的这位同学在高中里的成绩相当优异，始终排在年级前几名，并且他也会跟大家一块儿玩闹，并不是一名书呆子。这是叶子亲眼见过的例子，希望可以给心情低落的人一些鼓励吧。即便真是黑得什么都看不清，但我们也还有脚可以向前走。



北斗……………我很不欣慰

●每次过完年回来都有一段极为奢侈的饮食生活，大家都会从各自的老家带来许多土特产食品，就算只是吃包泡面，配菜那也绝对是帝王级的享受……

●上期截完稿后的休息日，翻出《爱尔兰画眉》和《凯尔特人的一天》两张风笛专辑，躺在床上一边枕着双手凝望窗外明亮的蓝天，一边听着悠扬空旷而又略带苍凉悲伤的风笛乐曲，就这样静静地躺了一整天。

●最近好友兼同事的小沛干了几件惊人之举，先是痛下决心节食减肥，接着又自己"剃度"，和他有着相似遭遇的北斗对此是极为仰慕的，希望能够早日重新看到小沛开朗的笑容。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



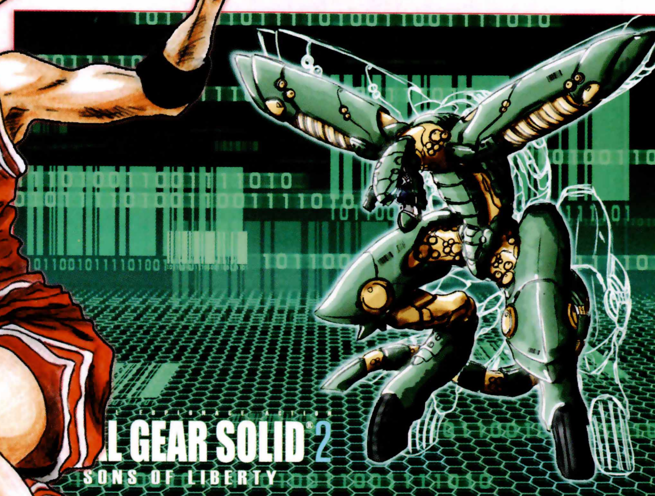
←圣剑传说 北京 蔡晶晶

这个系列如今也渐渐堕落了，最新的NDS版几乎提不起什么兴趣，其人设恐怕已经是最后的亮点了。



←流川枫 广西 覃聿凡

《灌篮高手》这部动漫给我留下了太多回忆，不过我倒是不喜欢流川枫，老爹很可爱，樱木很执着，晴子很漂亮……



↑合金装备 山东省 刘杨

合金装备这个名词其实就是一款步行战车的名称，看起来有点像高达里的人物，而且能够发射核弹，威力不容小视啊。



←丽丽 江苏 张若昕

这个MM是我的第强力选手，目前胜率86%。不过你不觉得你把她的上身画得太短了么？注意人物比例。



→FF Agito 13 北京 miracle

你说被他“萌”到了？我怎么没感觉到啊。倒是旁边的莫古利非常可爱，真想自己养一只。



→春丽 广东 黄嘉伟

很有魄力的一幅作品！动感十足。但请注意她的脚，两只脚反方向的劈腿似乎不太合乎常理。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

开发者的真知灼见
艺术和商业的统一
在团队中取得成就

如何才能做出一个好游戏？这个问题也许很难回答。从设计制作的角度来看，游戏更接近于一种艺术形式，而并非技术生产。因此，很难用语言去“解说”或者“传授”游戏的设计方法。就像老师可以教你绘画的笔法和技巧，但是却无法告诉你怎样在画作中注入神髓一样。实际上，比起别的艺术形式来，游戏的设计制作也许更加难以捉摸。因为游戏通常是团队合作的成果，而且游戏比其它任何一种艺术形式都包含了更多的要素。更何况，你还必须考虑到游戏与玩家之间的互动对它所造成的影响。但即使是这样，我们还是很幸运地请到了一些游戏业的专家，请他们来谈一谈自己是如何获得灵感，并且把这些灵感成功地运用到作品中去的。

□责编/荇菜

当今的游戏和十几年前已经有了很大的区别，越来越多的娱乐元素被融合到了游戏当中去。例如我们可以在游戏中看到由著名画师绘制的人物和场景，可以观赏到耗资巨大的CG动画片断，可以倾听音乐家们谱写的精彩乐章，甚至可以看到现实世界中的明星为游戏提供自己的形象和声音。但是，我们必须明确一个基本的概念：再华丽的外在元素，也掩盖不了一款游戏内涵的贫乏。我们经常会用到“游戏性”这个字眼来概括游戏的内涵，也就是指它所能够给玩家带来的乐趣。从“互动娱乐形式”的这个定义来讲，我们必须承认“游戏性”是一部游戏作品中最重要、最核心的东西。接下来，我们就将把关注的重点放在游戏性之上，听一听这些富有天才的游戏制作者们的见解。在这一期里，让我们先从动作游戏领域开始。

三上真司（Shinji Mikami）

无论是在日本、欧美还是在国内的游戏玩家之中，三上真司都拥有很高的知名度。在CAPCOM第四开发部工作的时期，三上真司参与制作过的游戏包括SFC平台上的《阿拉丁》、《高飞家族》等等，不过让他一举成名的当然还是风靡全球的《生化危机》系列。后来，他还主导开发了《恐龙危机》、《恶魔猎人》等一系列广受欢迎的动作冒险类游戏作品。离开CAPCOM之后，三上真司与原来同属于第四开发部的稻叶敦志、神谷英树等人一起成立了自己的新公司：SEEDS。

三上真司列出了在游戏开发中，制作者必须牢记的几条重要原则：

▲ 对于自己所制作的游戏想要达到的目标，你必须有一个最为明确的概念。

▲ 预先考虑到你所可能遇到的各种限制，例如开发时间、硬件规格等等，并且拿出有效的方案，使你的游戏能够顺利地突破这些障碍。

▲ 不要轻言放弃，要相信自己。耐心是成功的关键。

▲ 要积极倾听别人的建议。

▲ 不管你采用什么样的方法和手段，游戏制作终究是一种痛苦的工作。因此，懂得抓住一切机会“苦中作乐”是非常重要的。

三上真司认为，《生化危机》之所以取得了巨大的成功、受到玩家们的青睐，是因为他在游戏制作过程中严格遵循了以上的原则。

▲ 一个玩家可以很容易地把《生化危机》中那些恐怖的元素描述给自己的朋友听，他也可以明确地告诉自己的朋友，他到底为什么喜欢《生化危机》这个游戏。在游戏中用最直观的方式来表现恐怖元素是我一直以来的目标，我从来没有停止过朝向这个目标的努力。

对于“你怎样才能使一个游戏玩起来十分惊悚”这个问题，三上真司这样回答：

▲ 营造一个恐怖的整体气氛是最为重要的。此外，在设置各种突发事件的时候，你必须考虑到“玩家此时正在做什么、正处于什么样的心理状态”。这样你才可以巧妙地安排这些事件的发生时间，使它们能够造成最深刻的惊悚效果。（例如在很长时间没有遇到战斗，玩家的心情已经逐渐放松的情况下，忽然有敌人从意想不到的角度蹿出，这一类的例子在《生化危机》中比比皆是）

三上真司还认为，游戏作品想要获得成功，一个成熟的市场也是必不可少的。

▲ 游戏是一种艺术品，同时也是一种商业产品，但是很少有游戏能够在“艺术性”和“商业性”之间找到最好的平衡点，这是游戏制作者时下所面临的最大问题。我希望玩家们能够更多地关注游戏中那些原创的、新鲜的理念，而不是总期望我们为著名的游戏系列制作续集。

游戏的测试也是制作过程中的一个重要组成部分，只有通过完善的测试，才能尽量消除游戏中可能存在的bug，并且使得游戏更加具有平衡性。在《生化危机》、《恐龙危机》等系列中，三上真司又是怎样完成测试工作的呢？

▲ 在一部作品发售之前，我通常都会对它进行一个月以上时间的测试。首先我会列出一个表，记载了游戏中所有可能出现问题的部分。接下来，我会让几个不同的小组分别对这些“疑点”进行系统的测试。

杰森·鲁宾（Jason Rubin）

作为SCE旗下的第二方厂商，Naughty Dog（顽皮狗）开发了很多著名的动作游戏，其中包括《古惑狼》系列、《杰克与达斯特》系列等等。杰森·鲁宾是Naughty Dog的创始人之一以及首席设计师，对于游戏制作，他向那些刚刚涉足这个行业的人提出了以下的建议：

▲在着手制作一个游戏之前，你需要做出的第一个选择就是：“艺术”还是“商业”。如果你仅仅以“我想做什么样的游戏”作为出发点，那么你很难获得成功。正确的思路应该是“玩家想要玩什么样的游戏”。在Naughty Dog，我们永远把玩家的需求放在我们个人的好恶之上。其次，在确定你要作什么样的游戏之后，我们尽最大的努力在以上的限制条件下把它设计出来。我相信，我们最终的成果仍然是一件艺术品，但它也应该同时取得商业上的成功！

▲ 在一个游戏制作组中，通常包括三个主要部门：设计师提出方案，美工部门负责游戏的“外观”，而程序员则把制作方案付诸实现。根据过去十几年中我在业界亲眼所见的很多事情，我得出一个这样的结论：在游戏制作过程中，如果某一个部门掌握了比其它部门相对来说更多的“支配权”，那么这样做出来的游戏肯定会出现问题。如果由艺术家们说了算，那你会做出来一个看起来很漂亮的……不管它是什么，总之算不上是游戏；如果由程序员来主导，那么最后的作品可能仅仅是技术的展示，但缺乏游戏性；如果一切都按照设计师们的想法来，那么程序员们很可能需要花费大量的精力去满足设计师突发奇想的念头——而实际上，你也许可以用某种更为现实的方式来替代这些设计，并且不会对游戏的乐趣造成太大的影响。总之，如果三个部门之间的权力失衡，你便会卷入到无休止的争



执和矛盾中去。只有各司其职，并且紧密沟通和配合，才能做出最好的作品。

怎样才能制作出一个新颖的、与众不同的游戏，但又不至于太过另类呢？或者换一句话说，怎样把“创新”和“传统”结合起来？杰森·鲁宾有如下的解答：

▲ 实际上，近来游戏制作业中的主题是强调细节，而并非创新。电影业也面临着这样一个趋势：更精彩的特效，更大牌的演员，而剧情本身则被放到了第二位。人们往往对于游戏中的细节津津乐道，比如你是否能打碎场景中的每一件物品？你能不能阅读书架上的杂志？但你必须认识到，有得必有失。拿一个棒球游戏来说，多花一个小时在服装细节上就等于损失一个小时来设计球员的AI（Artificial Intelligence，人工智能）。Naughty Dog的目标是，在细节上投入时间和精力的同时，保证游戏的长度和可玩价值。当然，代价必然是成本的提高——更多人力，更多时间，更多的工作。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

未曾盛开的鲜花——丰臣秀赖



1593年—1615年。幼名拾。右大臣。大阪城主。丰臣秀吉之子。母亲淀君是浅井长政之女，秀吉侧室。丰臣家虽然是从丰臣秀赖（とよとみひでより）手中失去，但是责任并不在他。秀吉死后正室与侧室对立，大权落在秀赖母亲淀君和她的宠臣手中，家中内忧外患。德川家康趁机使自己的势力迅速膨胀，最终夺取了江山，使丰臣秀赖和丰臣家的往日辉煌一起消失在熊熊烈火中……

秀吉迟来的幸福 激化矛盾的内因

对丰臣秀吉来说，没有比得到丰臣秀赖更让他欢喜的事了。秀赖出生于第一次朝鲜侵略（文禄之役）时，大喜的立即下令从朝鲜撤兵。之前淀君曾为秀吉产下一子“鹤松”，因为迷信被抛弃的孩子可以茁壮成长的说法，小名“舍”，但可惜三岁时夭折。秀赖诞生时也因“捡来的孩子可以平安长大”的民间信仰，而起名为“拾”。晚年得子的丰臣秀吉因为后继有人而无比喜悦，但秀赖出生带来的并非只有喜事，使丰臣家得以永存，反而同时带了一些潜在的负面效应。这些负面效应可以说是导致丰臣家灭亡的内因，而德川家康则可以说是外因。秀吉在世时，内因和外因都没有爆发，但在秀吉去世后，内因外因一并爆发，最终使丰臣家迅速灭亡。秀赖的诞生直接激化了秀吉正室北政所与侧室淀君之间的矛盾，导致关原合战中秀吉的养子们站在德川家康一方西军大败。因为秀赖的出生，秀吉后悔将关白之职让给外甥丰臣秀次，觉得秀次的存在对秀赖和淀君是潜在的威胁，再加上秀次行事无道，最终命令秀次切腹自尽。

1598年醍醐寺赏花之后，丰臣秀吉日益衰弱，大部分时间都躺在病床上。对即将离开人世的秀吉来说，最担心的还是自己的幼子秀赖，为此秀吉将五大老（德川家康、前田利家、毛利辉元、小早川隆景、宇喜多秀家）和五奉行（石田三成、长束正家、增田长益、浅野长政、前田玄以）召集到病榻前，让他们立下了效忠秀赖的誓约，并让自己最信赖的前田利家负责辅佐秀赖。同年六十三岁的丰臣秀吉在伏见城撒手人寰，当时秀赖仅有六岁，淀君三十二岁。第二年最受秀吉器重，支撑着丰臣家的大老前田利家也紧随秀吉而去……

家康唯一的威胁 年轻就是资本

根据秀吉的遗命，秀吉去世后第二年秀赖和淀君从伏见城移居到大阪。大阪城是秀吉下令修建动员总人数超过六万历时三年修建而成，是一座日本前所未有的形势险峻的要塞城堡。（秀吉曾经向大家炫耀大阪城的坚固，而让众人想攻陷这座名城的方法，结果众人谁也回答不出，最后秀吉得意地说：“只有填平了城外的壕沟才能攻入城池，除此之外别无他法。”没想到这个秘密在日后竟真的成为家康攻陷大阪的方法。）在正月里诸位大名在大阪城本丸向秀赖拜年后，还要到西之丸向德川家康拜年。虽然秀赖是名义上的“天下统治者”，但家康这样却明显地显示出自己已经凌驾在主君丰臣家之上。

1600年，石田三成以秀赖的名义集结的西军在关原合战中大败，虽然此时的秀赖年仅八岁，并没有任何过错，但天下之主的地位一落千丈，领地从二百二十万石激减为六十五万石，这也正是德川家康的厉害之处。

关原合战三年后，德川家康奏请朝廷，得到了右大臣・征夷大将军之职，表示着丰臣家与德川家的主从关系逆转。但是淀君却仍然期望着在秀赖成年之后，政权可以重新回归到大阪。德川家康也在此时按秀吉的遗命，将德川秀忠的长女千姬嫁给丰臣秀赖，确立了丰臣家与德川家的联姻关系。此时秀赖十一岁，淀君三十七岁。

在大阪城中，存放着秀吉留下的巨大财富，想要削弱丰臣家的力量则必须要消费这笔财富，因此德川家康建言修造寺院。淀君也想消费这些金银回复丰臣家的威信和供奉先人，更要以此展示秀赖的丰臣政权继承者地位，因此动用大量资金开始重新修建当年由秀吉修建，于1596年大地震中摧毁的京都东山方广寺大佛。

1611年3月，德川家康要求丰臣秀赖到京都二条城觐见，因为如果秀赖拒绝这次会见，家康可以借机诬陷丰臣家谋反而一举将丰臣家摧毁，因此在家康心中其实非常希望大阪方反抗自己的命令。虽然淀君极力反对，但十九岁的秀赖仍然反抗母亲毅然来到二条城会见家康。对面的家康不得不这样评价眼前的少年“虽然听说秀赖愚钝，但实际上却是个贤明的人物。”已是老年的家康看到体格强健的秀赖，开始焦急起来，并暗下决心要在自己死前彻底将丰臣家灭亡。

家康阴谋不断 大阪两度血战

家康一直在等待着灭亡丰臣家的机会，在面会秀赖后不久，效忠丰臣家的加藤清正、浅野幸长、池田辉政等有力大名相继去世，家康终于得到了动手的机会。之前提到的方广寺大佛重建在此时完工，家康借口大钟上的铭文“国家安康”和“君臣丰乐”是故意将家康两字分离，诅咒家康身首异处，丰臣家君臣同乐，责难丰臣秀赖并强迫秀赖从秀赖移居江户、淀君到江户担当人质、秀赖转封搬出大阪这三个无理条件中任选其一。当然大阪不能同意，至此双方积极备战，1614年爆发了大阪冬之战。此时大阪方的有力武将有大野治长、木村重成、真田幸村、明石全登、后藤右兵卫、长宗我部盛亲等人。

真田幸村等武将的奋战使德川大军久攻不下，士气低落，家康回想起当年秀吉对大阪城的评价。于是一面炮轰大阪城，一面不断派人讲和。淀君此时被炮火吓得魂不附体，唯母命是从的秀赖同意谈和并签订了填平外壕和二之丸的壕沟的协议,但实际上内壕也被德川家康派人填平了，大阪城成为了一座裸城。

四个月后，家康再次向大阪城发动攻击。1615年5月7日，德川军进入大阪城四处放火，秀吉修筑的天下名城成为一片火海。大阪方的大野治长保护着家康的孙女千姬出城，恳求家康不要杀害秀赖和淀君，但家康始终没有答应，不久后德川军在储物仓库中发现了秀赖与淀君。8日正午，秀赖在仓库中结束了自己年仅二十三岁的生命，淀君也同时自杀。秀赖已经是过了二十岁的年轻武将，却过于顺从母亲，一次都没有出现在战场上，可以说是秀赖唯一的过错。与其将指挥权集中在高贵血统的母亲淀君手中，不如自己亲赴战场振奋士气，就算是战败也可以后世留名……

秀赖侧室生下了一男一女，八岁的男孩国松逃出大阪城后在伏见被逮捕，于京都六条河原被斩首；七岁的女孩在东卦寺出家为尼，丰臣家只传了两代便彻底灭亡。在第二年春天心满意足的德川家康也放心地离开了这个世界……

电软×KOEI 原装手办大赠送

在《信长之野望Online》即将公测之时，盛宣鸣公司与《电子游戏软件》合作举办有奖问答活动，快快翻到“战国英杰传”栏目，将每期的三个问题的答案填写在回函卡的指定位置寄回编辑部，即有机会获得由《信长之野望Online》官方提供的本多忠胜精美人偶一套。

信長之野望 Online 2.0

DEA Digital Entertainment Art 盛宣鸣

□信长之野望系统至今已有几代?
A10、B11、C12、D13

□盛宣鸣公司即将在4月公测的《信长之野望OL》是什么版本?
A 破天之章、B 飞天之章
C 飞龙之章、D 升龙之章

□《信长之野望OL》中有多少势力可供选择?
A9、B12、C14、D16

绘卷

无言之传神

VOL.01

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

Dante

Imposing Touch

同时具有素描所带出的沧桑感以及油墨所涂抹出的那种浓郁的沉重，粗糙的勾边反而很好地在静态中体现出了力度感。虽然没有描绘任何背景，不过但丁通身的色泽已经很好地为观者打开了一片可以去充分想象环境的空间。这是制作初期的设定图，图中的但丁脸部棱角分明，眼神较之正式游戏中更为深沉冷峻，细看上挑的嘴角，相当传神。其身上的沧桑老成感浓烈，实际更有些偏向2代中的感觉，而在1代中，想必是最后考虑到但丁在作品中的言行表现，从而对他的年龄和气息做了调整。注意这里的魔剑Alastor与正式游戏中的造型也颇有不同。



但丁

from Devil May Cry

龙哥热线

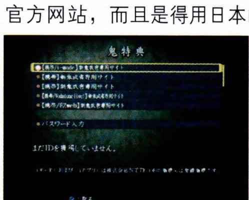
最近半个月已经有两个朋友托龙哥买PSP兼装机，可见PSP在我国果然是“大势所趋”。

→ 周末去动物园看人顺便被动物看的龙哥 ←

请问PS2 70006主机后面NETWORK和DIGITAL OUT接口是接什么周边设备的？2、70006的主机和其它型号的PS2相比有差距吗？3、不知道是怎么回事，我看DVD影片的时候，看了一半就看不了，经过调试，把主机盖拆开除尘，功率没调过，毕竟是刚买的，搞了半天，再一次试碟，没什么问题了，整张DVD碟都顺利通过了，还重试了N次，没什么问题了。可是过几天一试又出问题了，刚开始还行，到中后盘的时候就停止了，选时进入也进不了，重启也是一样，注：并非PS2游戏碟，游戏碟还正常，没有不读碟的事情，请问龙哥这是怎么回事？是光盘的问题还是机器？看到这种情况真是郁闷啊。4、请问用金手指玩游戏会伤主机吗？5、新鬼武者有个鬼特典里面的密码是多少啊？共十个吧，给出七位数字叫你输八位密码。6、最后问问PS3的20GB和60GB主机合理价格是多少？配送的周边有什么？（云南昆明 卢吉花）

1、NETWORK接口是用来接网线的，你用PS2上网联机对战的话就需要用到这个接口了；DIGITAL OUT是光纤数码输出接口，用来接专门的数码端子线的，可以大幅提高输出画质。2、没什么差距。3、龙哥认为是DVD光盘原因的可能性居大，PS2本来就不是专门拿来看DVD的东东，就它那脆弱的小身板儿，你还让它做播放DVD、特别是播放那些劣质D版DVD这么粗重的活儿，不是成心虐它么？看DVD，还是推荐使用“有超强纠错能力”的专业DVD播放机。4、不会。5、鬼特典里的数字和密码对应关系如下：

4347717＝DK01A4RT、
5194265＝SQATNEGS、
3240434＝G76D57UV、
5649343＝KVBGNUO3、
3505168＝PVDTME6A、
4204846＝BFGTELSN、
5603318＝46DNRVF7、
3758586＝LJ7AJO3O、
4384258＝59R9S6M9、
4493929＝TG385FLH。不过这些密码都是需要用手机登录新鬼武者的官方网站，而且是得用日本的手机才行，中国玩家正常情况下是无法使用这个功能的。不过你可以去网上搜索下载一个手机模拟器，然后用这个模拟器模拟相应型号的手机登录官网再输入密码即可。6、20GB的PS3，现在已经比较少了，60GB的机子，大概在四千出头，20GB的则便宜三百大洋。两个版本的区别，除了硬盘容量之外，主要在于记忆棒、SD、CF的插槽有无，以及对应IEEE 802.11 b/g的Wi-Fi通信机能的内藏与否。60GB版本的主机光驱入口旁边为了收纳各种卡槽而留有开盖，还有就是60GB版主机的光驱周围使用银色涂装，而不搭载各种卡槽的20GB版主机可以通过USB读卡器来实现与各种卡之间连接。



↑新鬼武者密码输入提示画面。

我的PS2是去年寒假前买的，欧版、七万系，买时应该是全新，因为某些原因，迄今为止这台机器只玩过二十余次，但每一次玩都是玩一整天不休息，到现在机器运转时可以听到明显的读盘嘎嘎声，读盘速度与新买时相比也大大减慢，请问此时是否应该更换光头？若不更换应如何对光头进行保养？若更换大约要多少钱？2、《恶霸》有没有类人似于GTA的，通过按手柄相应按键获得特殊道具和模式的秘技？若有，请介绍一下。3、《龙珠Z爆发NEO》可不可以和上一代联动？若可以的话如何联动？4、《战国无双2》中如何使用森兰丸？如何让柴田胜家和佐佐木小郎成为护卫武将？5、还是《战国无双2》，在杂贺孙市能拿最强武器的那一关，叫什么我忘了，反正就是一上来的CG动画里杂贺在房上拿枪狙死织田那一关，击破森兰丸、浓姬、织田之后，出现了运输部队出现的报告，那应该就是杂贺的最强武器了，但那一关里没有地图啊！我不知道运输部队在哪啊？请问此关的运输部队如何寻找？（北京 祁宇）

读盘嘎嘎声，有几种可能，一是没油了，二是移位了，三是上灰了，四才是真老化了，你可以上点油，再清理一下灰尘，如果还是没用，就继续用，用到报废了再换，换个光头最多100元，没什么好保养的，继续用，用废了再换。2、有的，《恶霸》里需要有两只手柄，玩游戏的时候用2P手柄来输入，以下是输入按键组合和对应的效果：L1、L1、R1、L1、L1、L1、R1、R1，开启所有隐藏服装；按住L1再输入↑、←、↓、↓、△、□、X、X，开启所有特殊动作技巧；按住L1再输入↑、←、↓、→、△、□、X、○，开启所有战斗技巧；按住L1再按R2、R2、R2，HP全满；按住L1再输入↑、↑、↑、↑，开启所有武器；按住L1再输入↑、↓、↑、↓，弹药无限；按住L1再输入△、□、○、X，获得大量金钱；按住L1再输入↑、↑，重新装填子弹。3、不可。4、这些家伙都要通过无限城取得。首先，完成1-5层的“森兰丸の愿い”，再完成11-15层的“明智光秀の愿い”（完成上一个任务后会追加），接着完成21-25层的“明智光秀の愿いその二”（完成上一个任务后会追加），最后再完成31-35层的“森兰丸の愿いその二”（完成上一个任务后会追加），以后就可以在模拟演武中使用森兰丸了（他没有无双模式）。至于佐佐木小次郎，需要完成76-80层的“登用试验”任务，注意在第80层要选择挑战，这样在击败佐佐木小次郎后，他就会于道具屋的护卫武将中追加出现。同样是在这五层，如果选择另外一个任务“薄幸の佳人”，彻底完成任务后就可以拿到柴田胜家了。5、这关名为“本能寺脱出”，全程迷雾没有地图，确实是比较讨厌，不过它实际就是金崎之战的地图，掌握这点就好办多了。从你的描述来看，达成条件已经不是问题，而输送队其实就出现在战场的下部（联想一下金崎的地图）。在击败信长后，此时你一定是处于地图右上角的寨中，此时从有两道门的那边出去直行(其实也就是贴着地图右侧一直往南走)，到头后再转而向右，很快就能堵到荷驮头（此时你基本就在整张地图下部中间的位置）。

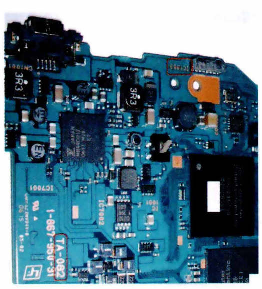
龙哥：你好！第二次写信给你，我很高兴你能在200期中解答我的问题，至于你推荐我买NDSL，我也很谢谢你能为我支条路，但我已于2月3日正式成为PSP的用户了。上次让BOSS为我装点游戏，结果他也什么都不懂，不但未安装任何一款游戏，而且原有的引导程序也给我删了，叫他为我装上去他却说：我的电脑未上网，真叫我欲哭无泪，请问哪有引导程序下呢？还有就是一次我下游戏时，BOSS说我的1.5版本老了，他说如果刷成3.03版本可以所有游戏都直读，这是真的吗？现在国内有PSP摄像头卖吗？多少钱？有没有哪个网站直接提供MPG4格式的电影给我们下呢？网络上的游戏你怎么区分哪款游戏是直读的，哪款用引导程序，哪款要引导和引导程序共同驱动呢？PSP上的RPG大作有哪些呢，推荐点嘛。（四川彭州 吴双）

没事，可以理解，现在在国内，买PSP是“大势”。PSP相关的游戏ISO和程序、自制软件、电影等等，你上网搜索一下PSP相关的论坛和社区就能找到，非常全。没错，刷成最新的版本差不多都可以直接运行游戏了，不过这个BOSS要是连游戏都不懂安装的话，那么让他刷机子的危险性……其实安装游戏的方法很简单，你直接把游戏ISO文件拷

到记忆棒根目录“ISO”文件夹下即可。至于如何区分哪些游戏要引导哪些不用，你试着运行一下不就行了呢？这么生看是看不出来的。PSP摄像头，单体的是250，带软件的套装大概在350左右。PSP上能够称得上“大作”的原创RPG游戏，龙哥目前还真没看到，实在不行你就把那两款复刻的传说再温习温习吧。

龙哥：你好！我是第一次给您写信的，我有几个问题需要龙哥帮忙！我最近买了台PSP是1.5版，硬降的，请问什么是硬降？硬降会对机子有害吗？硬降可以升到现在的3.03CE吗？我发现我这台PSP没有坏点，但是有灰尘在屏幕里，我想拆机清理，但不知怎么样拆，请龙哥教一下，怎么样拆和要注意的地方。如果PSP在充电的时候，拔了电源会伤机吗？还有就是，可用酒精或碟片清洁剂清洁PSP表面吗？如果PSP表面花了有什么办法补救，除了买个套外？（广东肇东 刘维佳）

硬降是指将PSP机器拆开，将存储固件芯片卸下，通过编译器强行写入其它版本固件的操作，这种方式是当时TA-082--TA-086无法软降时，游戏零售商所采取的一种让机器变回“1.5”版主机的方式之一，现在软降已经能够解决，硬降自然可以说再见了。硬降会出现主机无法联机的症状，到后来有商家表示可以修复这一问题，其它方面与软降并无太大区别。现在基本已经没人再用硬降了。想要清洁PSP屏幕里面的灰尘的话，就得把机子拆开。PSP拆起来其实并不复杂，你先把电池盒打开，取出电池，先把最外面的两颗螺丝下来，另外两颗螺丝在电池盒的标签下面。你要是想拆机的话就必须把标签撕了，把这两颗螺丝再卸下来就行了。PSP充电时拔电源没关系。可以，不过没必要……换壳，不过龙哥并不建议这么做，还是多注意一下吧。


↑以前的TA 82-TA 86系列机子需要硬降才行。

请龙哥分析一下，XBOX360最近的价格动态，听说要出行货了，价格如何呢？2、用XBOX360上LIVE是不是只要用网线插入就可以上网对战了？3、XBOX360各个版本是不是版本改机后都一样了，可以玩所有区号的游戏，还是只是对应其相对的区号？（上海某读者）

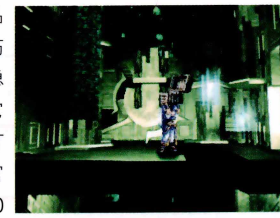
行货方面，目前还没有准确的价格消息；水货的话，改好的大概是2400左右。2、连接XBOX LIVE其实很简单，你只需要有一台XBOX 360，以及家里的宽带设备就可以了，一般来讲，通过宽带上网的玩家，只需要把网线接到XBOX360上，然后设置一下ISP相关的信息，比如帐号、密码什么的，经过测试很快就可以登入。好处是速度快，缺点是PC和XBOX 360不能共用网络。此外还可以通过路由器或无限路由联网等等。3、具体还是得看游戏的支持情况，如果游戏不支持多版本的话，那么基本上还是各地区版本的机子只能玩对应版本的游戏。

龙哥，你好，小弟春节入手了一个75006的PS2，高高兴兴买了很多张碟回家，发现玩喜欢的FPS游戏，如荣誉勋章、使命召唤、战区51等游戏时，用手柄玩比起用电脑玩要错误百出，鼠标轻轻松松能瞄准的目标，手柄都不行，玩久了还头晕……2、龙哥，本人是可怜的打工族，玩游戏的时间很少，所以成了存档下载一族（被人鄙视），但我又真的想看看什么全要素，全装备什么的，为此还专门买了个U盘，但我发现下的存档必须要对应游戏区码（欧版、美版、日版），有时候网上又找不到和我玩的版本一样的存档，有没有什么软件可以转换？我的《宇宙巡航机Ⅴ》是欧版的，一直没找到对应的码，我好郁闷哟，龙哥不要笑我。3、我买了一把枪（不是抢银行的啦），我的PS2是用电视盒转接在我那个破破的17寸老飞利浦显示器上，不管怎么调准星，很多游戏都瞄不准，除了吸血鬼之夜，接在电视上和接纯平显示器又没问题，是不是和我显示器是球面的，有凹度有关系？怎样解决？（我在街机室打有时候都有这个问题）（testzhu29）

这也是没有办法的事，用手柄玩FPS游戏本来就不可能比用鼠标与键盘的组合来得精确，忍忍吧。2、不同地区版本之间的游戏存档是可以相互转换的，首先要求你有“Ps2 SaveBuilder0.8”之类的存档转换工具，另外你还得有两个版本游戏的存档，例如你的是《宇宙巡航机Ⅴ》是欧版，首先你得有一个欧版的存档，然后你还得再下一个美版的存档，你要做的就是将美版的存档导入到欧版中，转换后的欧版存档就可以拥有原来美版存档的所有记录。然后用这类软件先打开美版的存档，复制出其Root/ID并导入欧版存档下即可。3、光枪的灵敏度肯定要受电视凹度影响的 球面显示器效果不是很好，反应会比较缓慢。目前好像也没什么特别好的办法，只能你自己多适应使用找找感觉了。

龙哥你好！终于有机会向你请教了。1、《北欧女神传·蕾娜斯》，最终红莲迷宫，一共收集了八颗宝珠，在剩最后一颗时，遇到一扇封印门，却打不开了，（芙蕾不死王理查德已入队），最强之剑如何取得？2、《博德之门·暗黑联盟2》，某一关卡中，一个巫女变成巨龙后，天空中不断落下石块，在找到两把钥匙后另外的却怎么也找不到了，还有关于秘技唤出两位隐藏人物。（上海 姚波）

首先任何难度都可以进入红莲迷宫，但要有8枚红莲宝珠才能开8个门，所以只有Hard难度才能玩到全部内容。你说的那个地方应该是需要站在楼上的最高处向下跳，落在门前的开关上就可以撞开了。注意必须走正常的传送点传到上面，然后跳下来才行。这个问题，以前热线里曾经回答过，VP里攻击上限最高的武器咎人の剑“神を斩获せし者”，攻击力20000点，不过这是一把比较考验人品的武器，伤害输出不稳定，拿到它的方法是打败红莲迷宫中的天使10次。2、那一块的具体打法我记得不是很清楚了，应该是去城里找一个老学者，和他对话他会把你传送到代表地、水、火、风四个特色的地方去，你需要将这四个地方的BOSS全灭才行。那个变身成巨龙的BOSS比较难打，血相当多，攻击力也很高，你最好带够血瓶过去。本作中的隐藏人物有两个，一个是16级的暗黑精灵崔斯特·杜垩登（Drizzt Do'Urden），被遗忘国度的著名人物，出现方法是以easy、normal、hard三个难度中的一个通关一遍，之后就能在新游戏时选择，其初始武器是固定的，不可更换。另一个隐藏人物，16级的人类刺客阿提密斯·恩崔立（Artemis Entreri），是横行于被遗忘国度西海岸的著名杀手，需要以Extreme难度一遍。


↑最后那个门需要跳下去。

我与死党在玩《口袋妖怪·绿宝石》版，我们两已经把图签开到190个了，这里有几个问题想问问龙哥。1、图鉴201号许愿星与202号迪奥西斯可以获得吗？三神柱如何获得？2、把图鉴收集完全后会怎么样？3、战斗塔最高的战斗胜利为几回，我已经有104胜了。4、在一个岛上有个火箭发射基地，有什么特殊意义吗？5、沙狐乐园内部要如何进入，在乐园右上方有一条白条道，自行车可以走，但不能在中途降下与转弯，这里要如何走？还有，流沙如何攀上。（湖南长沙 匡正华）

许愿星，除非你当年去看过剧场版的口袋动画，那样才能得到特殊道具，否则的话，正常情况下是无法入手的了。迪奥西斯也是一样，必须有梦幻船票去第9号岛转三角才行，对我国玩家而言，同样是正规手段无法获得的妖怪。三神柱的捕捉方法请参考以前的热线，就在去年年底那几期热线中，对口袋的相关问题回答比较集中。2、图鉴全部完成貌似也没有什么特殊的奖励。3、这个还真没有人求证过，只能说到目前为止，龙哥还没有听说过战斗塔有胜利回数上限，你要是有空的话倒也不妨去挑战一下999胜后会有什么不同，然后把结果通知龙哥。4、那个火箭发射中心没有什么特殊的意义。5、你需要去银叶市的自行车店里换沙道自行车，然后到那个白色梯子那里，同时按住方向键的上键和B键就可以跳上去了。



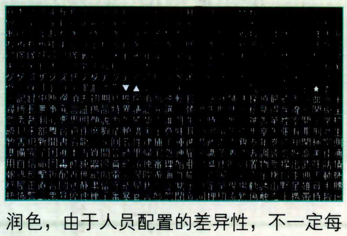
繁华背后的真实

——NDS汉化的另一种景象

随着如日中天的NDS步入黄金的颠峰阶段，国内DS游戏的民间汉化也进入到又一个热潮期，不同于以往数年前火热的GBA时代的汉化大潮，现在我们看到DS时代却是另一番别致的景象，这不仅仅有DS汉化的特别性，更有商业模式的逐渐形成和催化以及商业竞争等多方面因素所致，下面就让我们看看这DS汉化的另一种景象吧。□文/泪光

1 NDS汉化原理

对于一个汉化团队或是汉化工作来说，人员配置主要还是以破解、翻译、润色、美工、测试和项目统筹。破解是一个团队中核心的技术人员，负责ROM的Hack，所有技术上的问题都要取决其的能力，尽管这个工作不是整个汉化过程中最苦力的，但却是最费心的，第一开始工作的人是破解，最后一个完成工作的人也是破解；翻译，对于大文本量游戏来说，这是当之无愧的苦力，每一个文字都凝聚着翻译们的心血，游戏的汉化进度也取决于翻译的速度，往往一款游戏都需要多名翻译来协同完成，而目前游戏99%都是以日版为主，日文翻译恰恰又正是最为奇缺和紧俏的人才；



润色，由于人员配置的差异性，不一定每名翻译都能对文本做到信达雅的处理，而这个时候就需要文字功底较强的人来进行文本的整体润色和文风的统一处理；美工，游戏中除了最主要的文本汉化外，还有不少内容是基于图片形式的，这个时候就需要美工人员来进行图片的汉化和处理；测试，这是往往被人们所忽视的苦力群体，其实他们反复地进行游戏来寻找BUG所花费的精力也是值得大家尊重的；项目统筹，这通常是一个正规化团队所必有的人员配置，起到对整个汉化项目的统筹规划和管理，有点类似于制作人的角色。

其实说到汉化原理，这里基本主要还是指文本汉化的部分，在技术上来说，DS的汉化同GBA的基本上还是大同小异，就算是使用GBA时代最传统的手段也还是能够顺利完成破解。而在DS初期汉化所遭遇到的一些技术性问题也都是由于DS模拟器的不成熟而难以顺利进行DEBUG，从而让游戏无法做到最完美的破解。而且由于最初一段时期内DS烧录技术还未成熟，因此就算是汉化出来也无法测试或进行游戏，所以在破解技术上的发展很长一段时间内都处于停滞，这些都是DS游戏汉化的特殊性所致。所幸的是时代在进步、技术在革新，随着越来越多的模拟器涌现，尽管不能完美运行游戏，但部分还是能够用于DEBUG和进行地址的判定，再加上不少汉化达人们的新工具的更新，使得DS的汉化破解成为现实，尤其是no$gba这款模拟器所具有的DEBUG和跟踪调试功能为ROM的Hack提供了极大的方便。此外再加上烧录卡的逐渐普及，DS汉化游戏也终于有了受众群的需求，因此我们看到DS汉化作品如雨后春笋般的涌现出来。

首先我们提到的一个最基本的汉化工具，那就是Tile Layer Pro，这是一个经典的Tile查看和编辑工具（Tile即在该工具中所看到的格状单位）。我们可以利用该工具打开ROM文件，通过Tile来了解和判读ROM的信息，并初步了解汉化中需要涉及到的各部分的地址分布，如字库、文本和图片等。当对ROM的信息有了初步的印象之后，就可以着手于尝试破解了，破解的一般步骤为寻找字库→建立码表→文本导出→本文导入，当然这也视ROM的破解难度和破解者个人技术的不同而略有差异。寻找字库是个非常考验耐心和眼力的细活，要在花花绿绿的Tile中找到字库并将其排列整齐规则后以图片的形式导出，一般来说有整标准字库的游戏并不多，不少情况下我们都需要对其进行扩容，而且有的游戏还含有多个不连续分布的字库，让文本破解的难度增大。



确定基本的字库和地址后就要进行码表的建立，这都是对于文本导出的必要工作，因为存储在ROM中文本都是以16进制的编码所代表的，所以我们需要建立出一个实际文字与编码的对应关系表，并以此关系来获取文本，而目前大多数的日文游戏都采用的是常见的Shift-JIS码表，当然也有不少游戏是使用自己的独特码表，这个时候就需要手动对码表进行编排了。有了码表后，文本的导出也就有保证了，现有的不少达人前辈们编写的文本导出工具都不错，但是也只是适用于大部分游戏，对于一些有自身特点的游戏尤其是控制符较多的游戏就显得棘手多了，这往往需要破解者自己首先对游戏的控制符进行预判，根据特殊情况进行特殊处理。此外文本区的存放位置也不一定都是连续分布，这种时候就是考验破解者的耐心和细心程度了。一般很少有文本导出后都是绝对干净的，往往都夹杂着大量的控制符在内，而且翻译们在进行文本处理时还不能轻易地去碰触这些符号，否则出了差错会影响整个文本的导入。对于一些控制符泛滥并且严重影响了翻译浏览的文本，考虑到翻译进度的效率，我们通常都会借助于一些翻译辅助工具来完成视觉上的“控制符过滤”。

最后的文本导入也不是个轻松的事情，因为这个时候其实就是真正意义上的对ROM开始进行汉化修改了，一些文本中的错误或是控制符的问题都可能导致BUG的出现。以上就是常规游戏汉化的概念性流程，其实与原本的GBA汉化过程并无大致，要真正的对游戏进行完美地破解还是得依赖高技术条件下的ASM破解，也只有ASM Hack的方式才可以轻松解决掉那些破解难度较高的游戏，当然这需要破解人员本身拥有强大的汇编基础和程序功底。不过对于一般的游戏以及想要尝试汉化的新手来说，使用天使的Crystal Tile这款强大的工具就可以完成一个普通的汉化。

2 NDS汉化之怪现状

怪状1、意外的汉化复苏潮

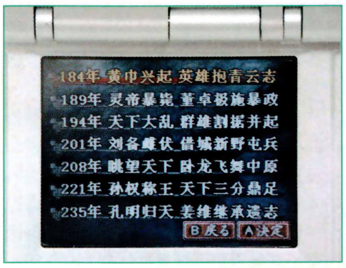
国内民间汉化的确出现过一段极冷的冰河时期（2005年），当然这有多种因素凑巧在一个时期内同时出现有关，主观方面则有汉化工作人员的热情疲劳、其所面对的毕业就业生活现实、义务劳动却费力不讨好的失落境遇，客观方面就不得不面对GBA步入黄昏暮年游戏渐少、DS的游戏数量和汉化技术的交接尚未完成、DS汉化游戏运行平台还未解决等等。一时间众多熟悉的汉化小组和知名的汉化人员都随着GBA时代的消亡逐渐退出大家的视野，汉化仿佛也成了一个历史名词变为昔日的回忆，大家也都只能从记忆中去重新回味那时每有新游戏发布的激动心情。

然而，随着DS破解和烧录技术的日渐发展，特别是当更多的ROM被成功Dump，并且已有烧录产品可以开始初步运行DS的游戏后，那些沉寂已久的当年GBA时代的汉化先驱们也都陆续出人意料地复出，再次以先驱者的姿态带领着大家进入一个全新的汉化时代。这以国内知名汉化组PGCG以及素有国内汉化第一人的施大侠为代表，分别以广受期待的《迷失蔚蓝》和《恶魔城 苍月的十字架》作为破冰之作而引领起一场全新的汉化复苏热潮，至此，国内汉化界也正式完成由GBA时代到DS时代的更迭。

怪状2、商业汉化初现端倪



应该说，DS烧录卡的大行其道成就了商业汉化运作的可能性，不同于GBA时代的全面模拟以及盗版为主的游戏方式，DS时代除了高昂的正版卡带以外，对于国人来说唯一能够正常游戏的手段就是使用烧录卡了。这样的话无论是纯粹出于爱好的分享或是有目的的用于商业，汉化组的心血终于可以完全按照自己初衷的目的来得以实现，因为再也不用担心被D商占了便宜，而且因为需要烧录卡作为游戏的载体，那么与各品牌的烧录厂商合作的初级商业汉化模式也能



得以实现。

就目前来说，与烧录厂商的合作模式大部分基本还属于比较初级化的方式，即赞助或广告收入模式，比如很简单的在发布或Staff中加入该品牌的广告或感谢词之类的软文形式，此类多为赞助形式，当然也有在进入游戏的开机画面加上强制性观看的Logo图片广告。而厂家为汉化组所回馈的自然也就是一些物质或资金上的赞助以及投放广告的费用。

当然，也有部分与烧录厂商关系密切的汉化组已经将商业汉化运作得相当完美，属于高级阶段，对于一个汉化项目，他们有详细和完整的规划统筹方案，在人员配置上也渐渐地有着正规的运作模式，厂商会出比较丰厚的资金对其项目进行赞助，当然在回馈方面除了最基本的广告以外，还有着更多掺杂着竞争甚至是恶意竞争的要素，而且在广告或赞助的资金额度上也取决于游戏本身受欢迎的程度以及本文翻译量、破解难度等综合因素的考量，据闻某品牌厂商就曾为某汉化组提供二万元的资金要求汉化《口袋妖怪·钻石/珍珠》。

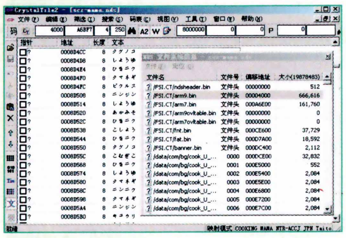
另外因为这些与厂家关系亲密的汉化组其所属网站实体本身也拥有自身较为成熟的商业运作和销售体系，将汉化作品与对应品牌的烧录卡介绍起来自然可以促进其本身的销售业绩，因此，利用各烧录卡之间的兼容性差异来完成只对某一特定烧录卡完美运行的模式，尽管此类情况为众人所不齿，但相信这也是未来发展的一个大的趋势和必然。

其实关于汉化的商业可行性在汉化界内部也曾有过广泛而激烈的讨论，但不仅有过赞同和反对的两派的纷争，而且也出现了一些意图利用大部分玩家对汉化者的尊崇以及对汉化游戏的期待的心理来进行的投机行为，如曾经沸沸扬扬的《动物之森DS》的汉化集资事件，毕竟募集民间分散的资金始终是不现实的操作方案。但经过2006年DS汉化热潮复苏的现状以及如今各汉化组所摸索出的情况来看，目前最为现实的商业汉化模式依然还是“赞助+广告”的形式。

怪状3、前所未有的口水战

以往GBA时代的口水战，不外乎是Lamers们（编者注：特指虽然关注汉化、但是缺乏相关知识以及言辞过于激烈的“小白”）对于汉化工作者的攻击言辞，包括催促汉化进度、贬低汉化作品、攻击辱骂汉化人员等，当然也有因为一些备受关注的汉化大作的撞车而引发汉化组之间的冲突与矛盾，如当年有名的ACE与CGP之间的逆转3事件。而到了DS时代，情况又有所变化，Lamers的数量自然是有增不减，但同时又多了一类与Lamer截然相反的、对汉化者们盲目跟风崇拜的人群，此类人的行为又走向另一个极端，任何人对于汉化者的不妥言语都会被其高度敏感和紧张的神经判断为攻击性言语，因此他们就会责无旁贷的第一时间将其定义为Lamer并群起而攻之，发展到宁可杀一万也不漏一个的程度，让人深感满街尽是大Lamer，所以汉化界里对于这类人群也就有了一个新的称谓——“红卫兵”。因而在汉化者、Lamer、普通玩家和红卫兵的这个四角关系中，又形成一个循环的口水链战。

除此之外，汉化组之间的口水战自然也是避免不了的，冲突的起因无非还是撞车，当然在DS汉化大事件中的那次FF3撞车冲突，已经超越了其撞车本身所带来的意义，其所代表的是一种以利益和结果为最高而不择手段的商业汉化与以热情和品质为中心的精神力量所支撑的传统汉化之间的一次冲突。且不谈PGCG是否如众多铁证所示的那样窃取了以NDSBBS为首的联合汉化组的公开翻译成果，但我们看到闪电般突袭出现的FF3中已经明确的涉及有某品牌的烧录卡信息。因此单就这个事件所引起的纷争已非是作品本身，而是在汉化模式、商业化汉化探讨、道德观、商业竞争等方面的综合性冲突。而更为夸张的是FF3事件后引发的一系列让国内汉化界为之震荡的多个汉化组相继解散的“突发事件”以及各类在论坛、Blog上的攻击、漫骂甚至报复行为，都让我们看到了DS时代商业汉化区别以往GBA时代纯粹靠爱好支撑的热情汉化之间的本质区别，当然我们也看到了某些汉化组所谓“解散”的



商业作秀行为。特别是当越多越多的国内大站商业化运营后相继成立汉化组，于是除了与烧录厂商的商业合作创收外，抢夺汉化项目来加强自身商业竞争的优势也就成为招揽人气、增大流量、提高Aleax排名进而获得巨额VC融资的核心利益的驱动力。例如就在前不久才发生的大航海4的撞车事件，只不过这次的“受伤者”到换成了PGCG自己，这不仅有两大门户站之间明争暗斗的因素，更有之前FF3事件遗留因素，我们甚至可以将其看作是一个完美的反击之战，利益受到损伤的PGCG又将如何面对和收拾这个完全意料之外的残局、以及如何去解决在商业化运筹中所消耗的人力、物力但却未带来任何收益的尴尬境地、以及如何向提供了赞助或签定了广告协议的厂商有所交代，这也就成为将来各站各组在商业化运营中都将面对的一个现实问题，并且不得不承认的一个现状是纯商业目的的抢夺大作和追赶进度直接导致在汉化质量和汉化素质上的必然下降。

怪状4、S1兼容性要素乱入

因为烧录厂商间的直接竞争逐渐反映到其各自所支持网站旗下汉化组的竞争，特别是到了战局纷乱的简称S1大战的Slot-1端口烧录卡时代后，这种竞争就更显趋于白热化。由于各Slot-1烧录卡都号称三免即“免刷机、免直读、免转换”，因为所有品牌都直接支持Clean ROM而使得原本Slot-2时代的兼容性问题不再那么突出。但是个别网站和厂商出于商业利益和动机的驱使，其在Dump或汉化时特意对ROM进行修改，使之只能完美地运行于某一个烧录平台，从而体现出其特异性以达到商业市场的占领目的，这以去年底《恶魔城 废墟的肖像》为典型代表。因此，原本兼容性差异化渐小的S1时代却因为商业化汉化的涉及和过于猛烈的品牌间的恶意竞争而出现人为性的差别化，这是商业化的客观发展，也是现状的必然所致。

综上，在GBA时代大家期盼有一个完整成熟商业化运营模式的汉化者的夙愿在DS时代终于渐渐成型，尽管造福和受众体仍是广大的玩家，但是因为商业化网站主体和厂商协体直接参与到竞争中来，以及各种渗入到背后的商业行为，使得原本以精神境界的追求品质为最高的汉化转为以追求成果型和创造利益的速度最优先，我们纵然看到更多享受到更快的汉化游戏，但是却很难再找到曾经那些高素质高品质的优秀作品了。

3 活跃于乱战时代的汉化团队

GBA时代的汉化组以及汉化人员很多，但那时还不足以称之为“乱”，因为各小组之间的协作性和规划性都有良好的通气，都尽量避免出现撞车而造成人力的无谓消耗和浪费，即使出现撞车也能第一时间沟通解决并以合作汉化的方式共同进行，所以那个时代我们完全可以将其称之为“快乐汉化”，从汉化者到玩家，无不充满和享受着快乐的气息。

DS时代因为之前GBA暮年的汉化冰河期而出现汉化人才的大量引退，故在人员和团队数量上远不及GBA时代，而且仅靠精神力量支持的传统汉化组显然无法在商业化味道越来越重的DS时代生存，因此活跃于汉化界间的其实也就是那几个国内知名的商业化大网站们其旗下的汉化组织。但也正是因为商业化的原因，汉化组织的数量虽然少了，但这个圈子却着实的乱了，且不谈尔虞我诈的相互攻击的商业手段，仅仅是无所不用其极的追求成果和速度，以及争抢汉化项目，导致汉化质量下降、出现人为的S1兼容性问题等等，使得这个原本团结的汉化圈弥漫着战火的硝烟，汉化组的竞争，其实也正是背后各商业网站的竞争。

下面，还是来让我们认识下这些乱世中的英雄们吧。

PGCG：隶属于Tgbus，GBA时代的老牌汉化组，曾有着不错的口碑和汉化作品，也是打破DS时代汉化游戏寒冰的先驱，FF3事件涉嫌抄袭的行为为其名誉上带来了一定的损失，尽管在巨大的舆论压力下一度宣布解散，但又在不足两个月内迅速重生并带来了更多数量的汉化游戏，代表作有《迷失蔚蓝》、《暴风传说》等。

Shikeyu：被人敬称为国内汉化第一人，



破解技术造诣极高，名符其实的汉化先驱者，其代表作品为恶魔城系列。

Mobile：由一群有着充分热情的热血青年们所组成，也是为数不多的以热情为汉化动力的小组，但可惜因为其与PGCG之间的矛盾而被迫解散，成员们也分化到后来的各新生小组中，代表作品为牧场系列。

Apex：隶属于LU，虽然是新生的汉化组，却吸纳了不少原某些汉化组的人才，加上成熟的商业运作和低调的汉化作风而略显神秘感，与PGCG的大航海撞车事件更让其受到圈内的广泛关注，代表作有《游戏王GX》、《大航海4》。

NdsBBS：隶属于掌机天堂，由一些曾经GBA时代的汉化达人与充满热情的新人所组成，与多个小组之间都有合作的汉化项目，在FF3汉化事件后也采取了低调原则，仍有不少的RPG和ADV游戏处于汉化进度中，代表作有《FF3》、《牧场物语》等。

CG：CnGBA属下汉化组，也算是一个新生团队，代表作是《魔术大全》。

ACE：隶属于逆转A.C.E，以大文本量游戏逆转裁判系列的汉化而闻名，目前仍在进行着《复苏的逆转》、《我们的太阳DS》的汉化。

A9VG：A9旗下汉化组，尽管汉化成果目前还不多，但也是藏龙卧虎的团队，代表作是《超执刀》。

四、已发布的汉化游戏列表			
2005.12.17	《孤岛冒险·迷失蔚蓝》PGCG	2006.09.15	《最终幻想3》NDSBBS、NM、Mobile、LU、TGB&天幻
2005.12.18	《恶魔城·苍月的十字架》shikeyu		
2006.01.28	《生化危机》PGCG	2006.11.09	《淘金者》TGB
2006.02.02	《山脊赛车DS》不败之神	2006.11.14	《大战略DS》PGCG
2006.03.14	《三国志DS》NDSBBS	2006.11.21	《暴风传说》PGCG
2006.05.08	《新彩虹岛》PGCG	2006.11.28	《幻侠乔伊》PGCG
2006.05.09	《新超级马里奥兄弟》PGCG	2006.12.06	《恶魔城·废墟的肖像》shikeyu&罪人之塔
2006.06.02	《双重记忆·异色代码》PGCG		
2006.06.10	《牧场物语·精灵驿站》NDSBBS&MOBILE	2006.12.19	《银河战士·猎人》PGCG
		2006.12.24	《任天狗·柴犬、吉娃娃、达克斯》YY
2006.06.19	《动物园管理员》MOBILE	2006.12.25	《超执刀·蛇杖》A9VG
2006.06.16	《右脑达人!爽解!找茬博物馆!》PGCG	2007.01.01	《魔术大全 简体中文版》APEX
2006.07.27	《游戏王·噩梦吟游诗人》NDSBBS & 天使	2007.01.02	《游戏王GX·精灵的召唤》CG
		2007.01.30	《天诛DS》seikoya
2006.08.14	《茶犬的房间DS》PGCG	2007.01.31	《大航海时代4》APEX



Devil May Cry

理解是一个很古怪的词，或者说东西。我们有时明明无法理解，但又拼命想去理解……矛盾，就是这样产生的。想要真正地懂得理解，首先就要理解——人与人之间是不可能百分之百地理解的。不理解同样可以共存，有些事情就是不用去懂。明白这个道理就好。否则的话……

越努力，越伤害。

有读者不明白我每期在这里说的“主题”是什么东西，还来信说抱歉，不知道bar里这次的主题是什么，投稿可能不合要求……你不要理我啦，我的主题都是些随心所至的东西，早就说过了跟下面的文章很可能没有任何联系。就譬如说，这期，主题是飞翔，尽管我们做不到飞翔，但我们一定要心怀梦想。　　□唯夜

其实这是一个很讨巧的设定——Devil May Cry，不管哭泣的是天使还是恶魔，重要的是“哭泣”本身，为我们带来了无限感慨。如果换一个角度，去描写一个普通的、被恶魔屠戮的贫民中的一个，那么不管他经历了什么，都很难有吸引力——原因很简单，即便这个题材在大师级编剧的手中可以幻化为伟大的悲剧，但作为一个动作游戏剧本，它很难合格。

这是一款游戏，动作游戏。我们只需要看清楚一件事，游戏与书本不同，所承载的东西也不同。足够。

去说明一个动作游戏应该有什么样的剧本，在这里显然很不理智。那么，让我们回到Devil May Cry。

他有两个比较常用的译名——相比僵硬的《恶魔猎人》（尽管这是官方的），我个人认为《鬼泣》更动听，原因就像《潜龙谍影》和《合金装备》一样，大家心照不宣。但有些遗憾，《鬼泣》中的“鬼”字，实在太容易让在下联想起譬如《零》里面那样的内容。不管是“妖”还是“灵”，“鬼”在我的脑海中与他们是画等号的。所以，有时候一个人对游戏的感觉是很奇怪的，不需要太多很富逻辑性的理由。如果有哪位有识之士能把“鬼”字改一改，能改得更诗意也更真实，在下先在这里谢过了。

但丁是个坏孩子。相对于他哥哥弗吉尔来说，他看上去就是个十足的坏孩子。穿衣服袒胸露腹不说，携带大威力刀具火器上街也不论，光是调笑女同学的行为就令人发指。从头到尾嬉皮笑脸（他的境界着实高多了，完全不同于另一位嬉皮笑脸的小丑同志），再加上稍显自恋——那个对着剑说自己很帅的场面令我很难忘，真的很难忘——很难想象这样一个年轻人会令我喜欢。写到这里，我的阴谋暴露了：我企图以3代的视角去看这家伙的一生。

这样的一个人物，这样的一款游戏，竟然讲述了一个“家庭”的故事，挺让我惊讶的。出场的也就是“Lady”和她的父亲、但丁和弗吉尔。父女、兄弟。其实让我最震撼的其实是“父子兄弟，大家一齐上战场，最后一个也没有回来，只留母亲妻子女儿在风中哭泣。”但可惜，这不是我一个人的游戏，是大家的但丁。

我们又回到了他身上。

但丁的魅力在于叛逆？其实不是，至少在我看来不是。他就像一匹套上了嚼子的野马，一匹谁也驯服不了的野马；但不论野马多么向往自由，一旦被披上马鞍，就不再是野马。原谅我拙劣的比喻，不过但丁的人生其实就是这样——在缺乏父爱母爱的环境中长大，但永远也脱不开这个家。其实谁也不知道他有没有想逃避，以那个女孩的视角，我们看到的只不过是一个叛逆的小孩在肩上扛起“家”这个字眼。即便最后但丁对着自己的哥哥说出了“父亲的灵魂”这样高尚的话，我也不觉得那是责任——分明没有那样沉重。看来看去，从责任中逃出来的是Lady，走进责任的是我们。她和我们都长大了。直到最后但丁挂出Devil May Cry的招牌时也没见他有多少成长，不过是发型换了、衣着换了。也许他在我不知道的地方长大了？谁知道呢！但有一点可以肯定：责任从来不是一件不得不做的事情。但丁这么对我们说，也用他的眼神告诉我们：责任，有时是令人愉快的。

他哭过。为自己找借口说天下雨了，一旁的Lady也很配合地说“雨已经停了”。很老的桥段，也很让人记得。就像是经历过什么之后，总要在眼泪中收拾自己的心房，然后才能再上路一样。我不想把这几滴眼泪理解成痛苦、悲哀之类的形容词。只是哭而已，没什么。

说实话，2代中的老但丁我也见过。把此时的生龙活虎的他与过去的未来的他一对比，还是觉出了一种沧桑。然后我就十分武断地下了结论：所谓成长，不过是时间在生命上的积累，不论是否改变，成长都已经发生了。对于这个不知寿命为何物的恶魔来说，一辈子的，无尽的时间会在他身上压出什么形状？我不希望老卡给我答案，因为我想在死的时候让但丁为我送行。

Lady的老爸叫什么来着？千万不要告诉我。这个把自己变成小丑的家伙实在让我难受了好久。我已经不指望反派，尤其是大魔王能做什么，可我也不希望他道德沦丧到变态的地步。但是他死前的一番话给我留下的印象可是像牲口身上的烙印一样深的。这是一种挣扎，不是人性在生命的阴影里挣扎着见到彩虹，而是在光辉中挣扎着变成见不得光的影子。贪婪、权力、欲望、暴行……这也都影印着我们自己，那剥不开分不离的自己的内心。

可以看出，游戏需要但丁用自己的光辉把“Lady老爸”照到魂飞魄散。但丁把世界从毁灭的不归路上一次又一次地拉回来，这是不是英雄？但丁就是个可爱的、让我们认同的英雄。可其实他只不过处理了自己的家事，英雄之名是我们冠上去的。但事情不可以被抹煞，世界他还是拯救了。只是很不巧他处在一个特殊的身份上——恶魔；而很巧我们的身份比较正常——普通人。

现在大家明白了？他和我们做的没什么不一样，做自己该做的。谁都可能伟大。“一个人手里拿着火把，向着黎明前进。如果你站在山顶上，你会看到整个山谷里都是手执火把的人群。如果你站在云端，你将会看到这样一幅景象：整个大地都被前行的火苗燃着，他们汇在一起，成为一条不输于星空中浩瀚银河的大江大潮，奔涌向历史的天边。”不知道千百年后会不会有哪位作家以类似的语言来描绘我们，描绘我们这些作着自己事的，简单的普通人。真的不知道。

我不是个专家，也不过把3代打通了一遍，本来想写成一篇全面论述Devil May Cry的文章，也不想竟成了这副模样。孩子再丑也是孩子，我就认了。

不过，我还是要问一句：

Devil May Cry，那么恶魔的眼泪和我们的究竟有多少一样或不一样？

多哭几次就知道了。

后记：请容我在后面记一下，这是一款非常不错的游戏，也许上面的话让您有些云雾缭绕不知所云，别急，玩过之后就能一起发感慨了。写在DMC4发售之前，也算师出有名。　　□文/上弦月



biohazard X

Act1. Leon

他看着她，看不清她的表情，直升机卷起的强风让他睁不开眼，那抹红影终于在天边隐没。

刚才的情影似曾相识，一如六年前的某个夜晚，在那个死者不得安眠的城镇。

那时他本是兴高采烈，带着刚刚上任的愉悦，一路轻尘，并没有想到早些时日莫名断掉的通讯中所隐喻的，是浓厚的不祥气息。他更没有想到在前方等待的绝不是想象中热烈的欢迎party，而是……一个多么令人战栗的恶梦。

那时他不过是一个初出茅庐的小警察，于是他惊恐了，面对四方蜂涌而至择人而噬的腐臭面孔，他心惊胆战。他才不要乖乖做他们的餐点，再成为他们中的一员！

他要活下去，既然已经没有了退路，那么也只有向前了。即使前方的希望只有微弱渺茫的一线，即使前行的路将是难以想象的艰难坎坷，但他必须前行，必须找到并牢牢抓住那几不可见的希望，他要活下去！

所以他在这弥漫着死亡腐臭的城市中坚定前行，而令人窒息的恐惧紧紧相随，似乎随时会降临的死亡阴影更是不离不弃，似乎在每一秒都准备着把他笼罩，并将其拖入最后的深渊。

那个恶梦般的夜晚，来得远比想象中漫长。

那是在什么时候呢？那声枪响宛如一个隐喻的福音，唤醒了他已低落消沉的灵魂，他回头看到了一生中最惊艳的景色。

黑色短发，黑眸中目光凛冽，红衣女子持枪而立，在这个充斥不祥气息的小城中竟如同一幅凄绝唯美的印象派画作。她

就那么出现在他面前，他有一时的失神。

就像是一个奇迹，他想。

那时的他并不知道她为何会在此出现或者说她所怀抱的真正目的。她话不多，冷漠而神秘，开枪的姿态稳健、镇定、优雅，他看在眼里却没说什么。

在那段噩梦中，他曾和她并肩战斗，他将后背完全交给她，甚至曾将生命延续的希望交于她手，也许那只是出自别无选择的无奈，也许……那就是纯出自然的可以毫无保留的信赖。

在那个噩梦般的长夜里，也只有在和她并肩而行的时间里，他有绝对的自信迎来新生的朝阳。当然他要和她一起逃离，作为警察，他有保护每一个幸存者的责任——他这样说，那时他相信他们一定能够走出这令人窒息的噩梦。

在子弹向她飞去的瞬间，他甚至来不及思考，身体已先行一步护在了她身前。钻心的痛，还好他替她承受下来了，他想。然后他看到她冷的面容闪过瞬间的失色，有惊愕，也有让他温暖的担忧和温柔，不只是在保护幸存者……他对自己说。

后来他保护了她，但她仍受了重伤，脸色因失血过多而苍白，神志却异常清醒。那时她让他离开，态度强势得让他吃惊，她的感情从没有如此明显地坦白过。

他只是拉住她的手告诉她，要走，也要一起走。那时她别过脸去，没让他看到她复杂的神色以及……湿润的眼角。

后来，他从别处知道某个真相，或许那是他早已想到的。他有震惊，但那时他依然只是想拉着她的手，先和她一起逃离而已，直到他听到她叫他的名字，他转身看到她再次将枪口对准了他。

那时他并不知道枪里并没有子弹，他只是突然觉得什么都无所谓了，或者有什么阴谋在这个小城，或者他会死在这里，都随他去吧！哀莫大于心死。他想，他的心碎掉了，死掉了。

我要你走，你为什么不听？

她比他还激动，就像他不会弃她而去，她也不能对他真的痛下杀手，有份感情早已悄悄地将他们缠绕，再不能挥去。

她的身影如折翅的红蝶般跌下高台，最后的时刻，他还是没能握住她的手……

直到后来他才知道她并没有死，却没想到再相见时已过了六年。他有些感慨，六年后的重逢，不同的时间、不同的地点，却与当年有着惊人的相似。也一如当年，他始终无法看透她，这个红衣的女子。他也再次确认了，他终究无法忘记她。

拣起她留下的钥匙，炸药是她埋下的，又要逃离了，她是否在隐喻着些什么？

摩托艇驶离笼罩在阴霾中的小岛，爆炸的闷响远远传来。

Leon突然笑了，她绝对有心算过了！这个爆炸的时间，她算得是刚刚好。

“she’s a part of me I can’t let go. Let’s leave it to that.”

Ada，还会再见面吧？

Act2. Ada

她站在远处看着他，他毫无知觉，依然谨慎地前行。

她没想到会在这里再次遇到他，一如六年前，她不曾想到会有一场邂逅在那座死城。

她很容易就猜到他为何而来，这和今次的任务多少也有些关联，如果说六年前那场邂逅只是偶然，那么这次的重逢她本该想到，这是种必然。

缘分吗？她被这个突然冒出来的词吓到，那还是了不得的缘分呢，毕竟这里的环境和那座死城相比也差不到哪去。

相见不如不见，她想，如果不是这里的话，一起去喝一杯也许是个不错的选择，但不是现在、这里。她转身选择离去，她还有自己的事要做，见面只会带来不必要的麻烦。

然后她听见他的怒吼，还有那些也许已经不能称之为人的村民的叫嚷。

那个笨蛋，该不会又和当年一样，就那么傻头傻脑地一头闯进不该去的地方了吧，她有些无力地暗骂，倒是没有想到某人在某些时候的运气，的确背到不可思议。

她还是救了他，一次、两次……甚至差点赔上自己的命，为什么会这么做？她其实并没有想那么多，或许当年他替她挡下那颗子弹时，也只是这般的心情，她想。

Leon, long time no see.

她本没有打算见他的，但她还是出现在他面前。她知道迟早会和他对上，她喜欢掌握主动。相当激烈地打了声问候，她翩然而去，留他在原地，颇有些不知所措。那时她真的很想敲他那大到没什么神经的脑袋。

一般人的话，早就跑路了，动物尚且知道趋吉避凶。

但她也知道他不会就这么离开的，无论是当年护在她身前的菜鸟警察，亦或是现在貌似稳重的秘密探员，就某方面而言，他始终都没有变，不过是个笨蛋罢了……但却是让她心动的男子。

她始终是倔强而坚强的女子，而他……似乎也只有他曾到达了她心中最柔软的地方，留下了印记，终不能忘。

是了，让她心动的男子，她知道自己的心情，却有难得的迷惘，她不知道自己是否还有爱与被爱的能力和资格，或者说，她也不确定自己是否还在等待着什么。

或许她总扮演着背叛的角色，但她从不曾背叛自己的真心。即使有所谓的指令，她亦不会对他真动杀机，她有自己的打算，或者说一开始她就只站在自己的立场上，从很久以前开始，她就懂得紧紧抓住自己的命运。冷漠而高傲，就这么一路走来，却没有料到会被他那么鲁莽地一头闯入她的心中，毫无预警。

或许是因为那时的她正值心情低潮，或许……是一个人走得太久，始终也会感到寂寞吧。

她亦没有想在事件即将结束的时刻，又一次是他救了她。

然后他们再次并肩战斗，渡过了最后的难关，爆炸的硝烟尚未散去，她再次将枪口指向了他，一如当年。虽然此刻他知道她不会开枪，她亦明白她不可能抠下板机，她只是再次表明她的立场，一如当年。

Sorry, Leon, give it to me.

她欠他的真的有够多了，她想。直升机穿过阴霾的云层，载着Ada，如他梦中的红蝶，终于消失不见。

Leon，下次见面的话，我不介意请你喝一杯。

Act3. END

她离去，他亦离去，最终的主角是否改变，最终的结局是否圆满，我们只能观望，只能看他们渐行渐远。 □文/弄臣



迷宫难不倒

如果调查大学男生宿舍晚上的娱乐活动，你就会发现其实男生也会三五一群地守在电视前看动辄几十集的连续剧，并时刻准备为剧中的某一情节挤几滴眼泪下来，这种对于连续剧的热情丝毫也不输给女生。

当然，一个宿舍里并不是所有人都会选择晚上看电视，除此之外，还是有喜欢看书上自习的好学生的，笔者有幸成为后者中的一员。

不过宿舍里晚间活动的主题不知何时改变了，老大从隔壁借来了一台GBA SP，那些原来对电视剧情有独钟的兄弟们也都在同一时间倒戈成了玩家，每逢老大玩游戏时就簇拥在其周围指手画脚，大有一番为别人指点江山的豪气。整个宿舍里一派热闹的景象，以至于经过宿舍门口的其他侵蚀兄弟不免要好奇地驻足张望。我下晚自习回来挤到老大身边瞟了屏幕一眼，这才发现原来是《黄金太阳2 失落的时代》。

我觉得十分欣慰，老大原本只玩过一些街机游戏，大一刚来的时候根本就不知道PS为何物，后来在我长期的影响下才终于成为了全面发展的玩家。不仅如此，宿舍里其他兄弟也在老大的带动下摆脱了单一街机仔的身份。宿舍的整体游戏水平如今已和大一时不可同日而语。

不久，老大面带难色地找到我，跟我说他在一处迷宫卡住了，几个人折腾了近一周的时间也没走过去。万般无奈之下只好求助于在宿舍里游戏资历最深，并号称“迷宫难不倒”的人——也就是我了。可能是怕我推辞，所以老大补充道若是过了迷宫他愿意请我吃饭，楼下食堂里的菜随便点。我拍着胸口答应了下来，并且承诺只用一下午的时间就可以走出迷宫，如果走不出去由我来请客。

现在看来，后面的话我是说得太自信了。

在这里简单介绍一下我那称号的由来。大一时某天我无意中在宿舍的电脑里发现了DOS版的《仙剑奇侠传》，里面的记录点在神木林。根据剧情此时需要去试炼窟收集36只傀儡虫，而又名无底洞的试炼窟一直都被认为是游戏中最难的迷宫。不过我只用了不到半小时的时间就找到了无尘剑以及女娲祭祠，一时技惊四座，有人脱口而出：“真是迷宫难不倒！”从此，我就得了这么一个称号。

……我带着胜利的微笑将SP递给老大，对方一边为我倒酒一边不停地赞美我。面对着丰盛的菜肴，我乐得合不上嘴……然而很遗憾，以上只是我的幻想罢了。

实际的情况是：那天下午，我想起了一些对于《黄金太阳2》的评价，这是一款十分注重解谜的RPG，对于没接触过前作的玩家来说可能会感到有些难。果然如此，老大卡住的地方叫风之岩，其迷宫内不但道路错综复杂，而且机关谜题更是层出不穷，整个下午我可以说是毫无进展可言。到了晚上我不得不将SP乖乖地还给老大，并在食堂里让有大胃王之称的他狠狠地宰上一顿。

我没有就此灰心，次日在网上找到《黄金太阳2》的专题网站，浏览过攻略以后我发现其实整个迷宫自己差不多都走遍了，卡住的只有两个地方：一个是让西芭学习透视能力的地点，而另一个是放有精灵组合技石板的地方。因为不想按图索骥地去照搬攻略，所以我只是将有关这两个地方的攻略方法记在了心里。

晚上回到宿舍，我再次从老大手中接过了GBA SP，这次我在迷宫内没有多费周折，很顺利地来到迷宫深处学会了透视能力，接下来又按照攻略中所说的方法拿到石板。当我从迷宫中走出来的时候，宿舍里响起了一阵欢呼声，所有人就像看到英超中的精彩进球一样激动。老大和其他人七手八脚地将我抬了起来，完全无视我的劝阻直接将我向天花板抛了上去。我也说不清自己曾多少次走出游戏中的迷宫，但印象中只有这一次是感觉最快乐的。

原本以为只能一个人玩的RPG没想到也可以“多人合作”。在接下来的日子里，我们发挥群策群力的优势，使游戏继续进行了下去。每个人都参与到了游戏之中：有人负责打BOSS、，有人负责寻找宝箱、有人负责走迷宫……在新一代掌机大战日趋明朗之时，我们依旧在《黄金太阳2》的世界中冒险。老大用一台GBA SP和一款游戏将整个宿舍的兄弟串联在了一起。真是令人意想不到，RPG原来还可以这样来玩。那一学期我们并不知道电视剧中的情节有了怎样地发展，但我们之间的友谊却在一同游戏的过程中变得更加深厚了

时光流逝，等到最后毕业吃散伙饭的时候，宿舍里没有一个人哭哭啼啼的。我们之间像以往聚会一样天南海北地聊天，不知不觉中，老大又提起了我们在一起玩掌机时的趣事，一时大家都来了兴致，你一言我一语地讨论起来。我想即使此时有任何伤感的气氛恐怕也会被游戏的话题冲得烟消云散……

还有什么能比那些大家在一起享受游戏的日子更值得让人回味的呢？

□文/小山

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

春意盎然，我们的商城再度送出好礼，动画《反逆的鲁路修》异军突起一下子成为众人热捧的话题之作，我们这次就带来了该作的标志领带，令你边看边有的炫耀。死亡笔记的笔盒也相当经典，连外包装如此华贵自己收藏或者送人都相当不错。 当然，我们的团长大人凉宫怎么能忘呢，这次的钥匙扣系列超级可爱，作为书包、衣服上的装饰绝对俏皮抢眼！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

DEATH NOTE 死亡笔记专区



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用"易拉得"设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有"L"的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少，作为礼物送人亦可。



¥39 编号:7579

死亡笔记钱包

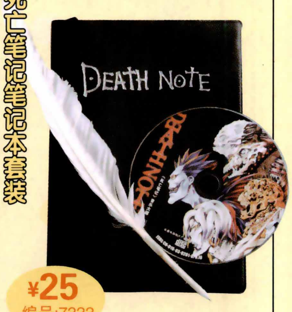
●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鏊钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。



¥26 编号:7603

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现"月"的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！

新款上市



¥39 编号:7681

新款上市



¥29 编号:7681

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鏊钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！



¥39 编号:7647



¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。



¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

新款上市



¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用"易拉得"式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。



¥25 编号:7625

樱兰高中须王甜心小兔围巾

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。



¥25 编号:7614

樱兰高中须王环之小熊围巾

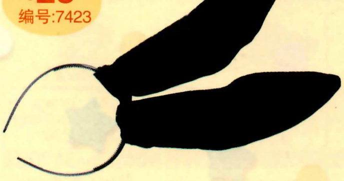
●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥25 编号:7423

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25 编号:7434



¥19 编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，另附带一个小零钱包哦。



¥19 编号:7502

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱。



¥25 编号:7298

樱兰高校兔子玩偶

●甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的“桃心眼”。



¥15 编号:7322

地狱少女藁人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥19 编号:2989

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了，可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。

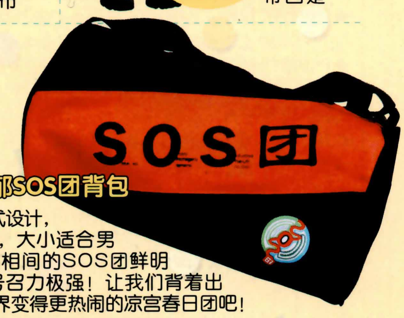


¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。

¥29 编号:7412



凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥49 编号:7535

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料。与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7524

EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

●冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的“EVA”LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明 ①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

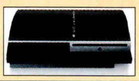
本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年4月10日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
								
1080 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1360 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2350 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1100 北京鼎好	1100 济南报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	PS2 战神2 420 元 北京报价
980 广州报价	1000 成都报价	1450 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1180 北京鼎好	PS2 战神2 420 元 上海报价
1100 天津报价	1000 深圳报价	1450 普通 1620 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2380 成都报价	1080 成都报价	PS3 高达无双 410 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1420 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2350 山东报价	1180 广州鼎好	PS3 VF5 420 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M记忆卡（原装黑金钢）+游戏（自选）+全兼容直读 1200元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+硬包+屏幕贴+支架+2G记忆棒+正版游戏（可做引导）+免邮费 1980元 (所有PSP均可升为3.03 OE-A、B、C或3.10版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加350元可更换为4G记忆棒)
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★本店有大量GBASP卡，价格优惠。
★GBASP 神游豪华加亮版 650元 ★以上机种均有限定版全新标配1080~2800
★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。
★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110
★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶
★银行汇款：建行：4367420011240033207 招商银行：6225881002224300
★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号
★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★60GB版PS3：含全部原装配件 4200元 ★Wii：含全部原装配件并加装直读 2550元
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1450元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1050元（所有邮购均走EMS）
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP上网对战神卡 180元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡(免刷机)+8G储存卡+贴膜+读卡器 1450元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：780元
★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）
★本店高价回收各类二手游戏主机 ★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1360元 ★豪华：1540 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 4100元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅&电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买.淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

提供游戏机维修资料及维修

★PS2.PS.PSP.掌机.XBOX等维修资料，每套光盘880元
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662 ★节假日电话：13683330010 ★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。
有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



本书是国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型工具书，内容囊括了截止三月中旬的所有主流周边及配件的使用技巧。是PSP玩家不能错过的珍藏。

PSP终极奥技

■定价：19.80元　　3月31日出版



新春的SOCOOL又将装载着满点的时尚讯息和潮流逸品到大家身边。潮流的解析更加的犀利和细致，最新搭配也毫不保留的全盘推出。这就是潮流至圣SOCOOL 4月刊。

SO COOL 2007年第(4)期

■定价：15元　　3月26日出版



超时空要塞MACROSS 可曾记得心中的感动/M.I.A. RX78大集合/MG Hi-ν敢达评测/圣衣神话海龙/PG夏亚专用扎古II/牡蛎男孩的忧郁之死/人狼/S.I.C. VOL.14/长门大萌神/旺达与巨像

TOYS2007年第(4)期

■定价：9.80元　　3月28日出版



纵横游戏软件业界二十年，专题特辑为您回顾S·E峥嵘岁月；怪物猎人P2势不可挡，详尽资料伴您享受狩猎生活；机战W、圣剑传说·玛娜英雄，最新大作攻略悉数奉上。

掌机迷2007年第6期

■定价：5.80元　　3月24日出版



《反叛的鲁路修》角色相关情报满载歌曲全集CD、两张精美超大海报、百幅华丽插画。由"反叛篇"和"学园篇"这两部分组成的『反叛的鲁路修』角色特辑两册套装。

反叛的鲁路修

■定价：24.80元　　4月下旬出版



《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

口袋迷(7)

■定价：18元　　已上市



手链内藏可开启金属匣，可存放挚爱照片。邮购另赠特别限量版光盘。原价48元现6折优惠。根据广大读者的强烈要求，优惠时间延长至4月15日。

石田彰挚爱收藏

■定价：28.80元（六折）　　4月15日结束



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购

电子游戏软件	
2007年第1～4、7、8期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
28、29、39、41～50期	9.80元
47～50期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下·掌机迷	
2007年第1、2、5、6期	5.80元
2007年第3、4期合刊	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋季、冬季、2006年1～12期(2、5期已售完)	15元
2007年1～4期	15元
TOYS(酷玩意)	
2007年第1～4期	9.80元
反叛的鲁路修(新)	24.80元
石田彰挚爱收藏(6折)	28.80元
口袋迷(7)(新)	18元
PSP终极奥技(新)	19.80元
06年标准掌机典藏	24元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

属于神的时代已经在这里结束…



PS2	本刊译名：战神2				MATURE 17+ M
	SCEA	49.99美元	2007.3.13		
动作	DVD-ROM	美版	1人	525KB	



《战神》讲述的，是一个“凡人弑神”的传奇故事：残暴嗜杀的斯巴达勇士克里托斯在与野蛮人部落的战斗中战败，命在旦夕。此时他把自己的灵魂出卖给战神阿瑞斯，以此来换取最强大的力量。阿瑞斯答应了克里托斯的请求，帮助克里托斯消灭了敌人。从此，克里托斯就成为阿瑞斯的手下，在阿瑞斯的唆使下更加肆意地进行杀戮。为了让克里托斯抛弃人类的情感，阿瑞斯故意设下圈套，让克里托斯误杀了自己挚爱的妻儿。但阿瑞斯的阴谋激怒了克里托斯。在血泊之中，克里托斯发誓要亲手杀掉阿瑞斯。倒行逆施的阿瑞斯引起了其它神祇的不满，他们纷纷对克里托斯加以援手。最终，克里托斯成功打倒了阿瑞斯。克里托斯请求神帮他从痛苦的回忆中解脱，却被神拒绝了。绝望的克里托斯想要自杀，但被女神雅典娜所救，并且让他成为了新的战神。成为神的克里托斯命运将走向何方？《战神2》的故事就从这里开始……





□文/荇菜



屏幕显示

与上一代相比，《战神2》的系统变化不大，不过还是新增了一些要素。屏幕左上角的绿色长条和蓝色长条分别是克里托斯的体力槽和魔力槽。下面较短的黄色条则是时间能量槽，要到游戏流程进行到克里托斯得到命运护符之后才会出现，当克里托斯控制时间停滞时这个槽就会逐渐减少，减为零的时候时间就恢复正常了。体力槽和魔力槽左边显示的克里托斯当前所选择的魔法。游戏中共有四种魔法，分别对应十字键的一个方向，可以用十字键来选择切换。魔力槽右下角的图标表示克里托斯所装备的副武器。除了雅典娜之刃之外，克里托斯还会获得野蛮战锤、命运之枪和奥林匹斯之剑等几种武器，可以随时切换。屏幕右下角的图标则是泰坦能量，消耗它可以发动泰坦之怒。





←极具魄力的野蛮战斗。

©2007 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. All Rights Reserved.

防御

《战神2》中防御的判定非常大，只要按下L1键，不但正面，就连来自背后的攻击都可以防住。获得道具护臂之后，克里托斯还可以进行防御反击，方法是在受到敌人攻击的瞬间按L1。对于近身攻击可以把敌人弹开，并且爆发能量，有无敌时间；而对于飞行道具还能把它反弹回去。



←将敌人的攻击弹开。

翻滚

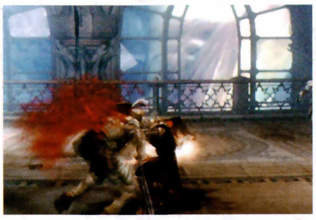
虽然防御的作用十分重要，但游戏中还是有很多敌人的攻击是不可防的。此时就要多多利用翻滚的技能。推动右摇杆，克里托斯会往相应的方向滚动，翻滚的过程中有一定无敌时间。利用翻滚可以突破敌人的包围，也可以瞬间和敌人拉开距离。不过结束的时候有很短的硬直。



←迅速脱出敌人的包围圈。

投掷

靠近敌人按○键就能抓住敌人，接下来配合不同的按键可以对敌人使用不同方式的投掷技。投掷技的最大优势在于整个投掷过程中克里托斯是处于无敌状态的，因此在面对多个敌人的时候可以多多利用这一点。不过很多高级敌人都无法直接投掷，这一点需要注意。



←对杂兵可以多用投掷技。

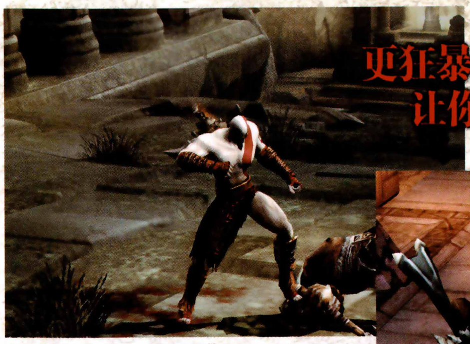
升级

游戏中的升级分为两个部分：人物的升级和武器、魔法的升级。在某些宝箱中可以找到蛇妖之眼和凤凰之羽，凑够一定的数量之后分别可以提升克里托斯的体力和魔力上限。而打倒敌人以及从宝箱中也可以获得红色的魂，将红魂注入到武器、魔法中就能让它们升级，提升性能和威力。



←升级武器学会新的招式。

更狂暴更刺激的战斗 让你发出大声惊呼



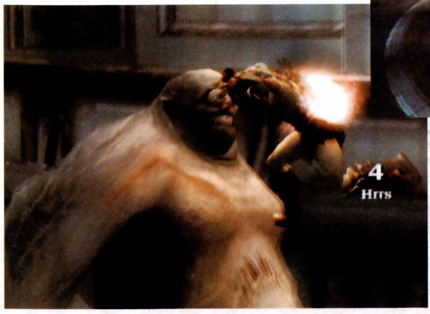
↑《战神2》中的战斗比起前代更加火暴刺激，克里托斯新增了一些技能，可以更加爽快地虐待敌人！



↓和神话中的怪物大战。

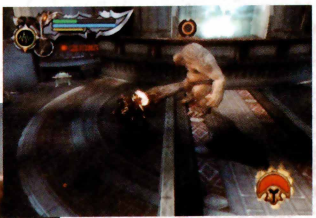
特殊攻击

很多种类的敌人在遭到一定程度的攻击之后，头顶上便会出现○键的图标提示，此时靠近按○键，克里托斯便会对它使用非常血腥残暴的特殊攻击。特殊攻击发动之后可能会有几种按键方式：例如屏幕上随机出现按



键的图标，需要及时正确地输入；或者需要连按某个按键（一般情况下是○键）；还有的时候是要迅速晃动摇杆或者按照一定的方式旋转摇杆。

用特殊攻击来对付敌人，除了有很具刺激性的视觉效果之外，还有其它的实际作用：如果用特殊攻击杀死



←特殊攻击提示出现了。

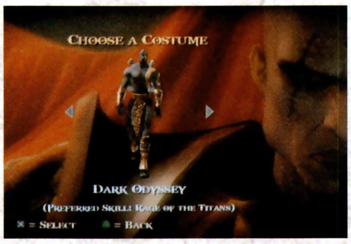
敌人，便会有额外奖励的Orb出现。出现的Orb颜色根据敌人的种类差异而不同。因此，在体力或者魔力不足的情况下，要多多利用特殊攻击来终结敌人，这样就能获得一些有益的补充。

此外，绝大部分的Boss都必须使用特殊攻击才能杀死，如果没有正确输入的话，他们的体力会自动恢复。

用不一样的方式体验战神的冒险，——各项通关隐藏要素收集指南

游戏难度：第一次进行游戏的时候可以选择三种难度，分别是Mortal（凡人，即容易）、Spartan（斯巴达人，即普通）、God（神，即困难）。以任意难度通关一次之后，就可以选择Titan（泰坦，即超难）难度。

奖励游戏模式：以任意难度通关之后，就可以在开始新游戏的时候选择对应难度的Bonus Game（奖励游戏）模式。在奖励游戏模式中，你可以选择自己已经获取的隐藏服装、开启神力之壶的效果、并且继承之前通关进度的武器和魔法等级。隐藏服装和神力之壶的说明请参看下文。此外，如果你打通较高难度的话，那么较低难度的奖励游戏模式也会开启。例如你只打通了God难度，那么Mortal和Spartan难度的奖励游戏模式都可以选择了。



神力之壶：在游戏中隐藏着四个神力之壶，在泰坦挑战模式中还能得到另外两个。得到这些神力之壶之后，就可以在奖励游戏模式中使用了。游戏流程中的四个神力之壶的隐藏位置，请参看攻略的图文解说部分。而命运之壶和波塞冬之壶的获得方式是在泰坦挑战模式中分别获得Mortal以及Spartan评价。各个神力之壶的功能如表1。

隐藏服装：获得隐藏服装之后，可以在奖励游戏模式中开启。每套隐藏服装除了改变形象之外，还有各种不同的功效。隐藏服装说明如表2。

泰坦挑战模式：以任意难度通关一次之后，就能在Treasure菜单中选择Challenge of the Titans（泰坦挑战模式）。泰坦挑战模式类似于前作的神之挑战模式，但是难度更大。泰坦模式共有七关，每关都有一个特定的过关条件，此外还有一个额外奖励的条件。过关之后，会跟据时间、所受到的伤害、取得的红色Orb数量。是否达成额外奖励条件等来给出一个评价，由低到高分别是Mortal、Spartan、God和Titan。各关的过关条件和额外奖励达成条件如表3。

命运竞技场模式：以泰坦难度通关之后就能在Treasure菜单中选择Arena of the Fates（命运竞技场）模式，这里由你自己来设置战场、能力、敌人等等。

表1

名称	功能
盖亚之壶	获得的红色Orb数量10倍
蛇妖之壶	你的武器攻击带有石化效果
奥林匹斯之壶	无限魔力槽
普罗米修斯之壶	无限泰坦之怒槽
命运之壶	延长连击计算时间，即使两次攻击之间间歇时间较长也能形成连击
波塞冬之壶	获得隐藏魔法波塞冬之怒（取代原来的克罗诺斯之怒）

表2

服装	获得方法	效果
鳕鱼服装	以任意难度通关一次	获得的各种Orb（红、绿、蓝、金）数量加倍
九头蛇战甲	以任意难度通关一次	攻击力减半，防御力加倍，除红Orb之外其它Orb获得数量加倍
黑暗奥德赛	以God难度通关	攻击力加倍，防御力减半，获得红Orb数量5倍
雅典娜	以Titan难度通关	防御力降低三分之一，获得绿色和蓝色Orb数量5倍，获得红Orb数量2倍
海格里斯	以Titan难度通关	攻击力1.5倍，防御力减半
克里托斯将军	收集20个独眼巨人的眼球	获得红Orb数量5倍，攻击力、防御力和获得其它颜色Orb数量均为四分之一
神之战甲	泰坦挑战模式获取God评价	攻击力、防御力、获得各种Orb数量均为2倍

表3

关卡	过关条件	额外奖励条件
Blind Fury	限制时间内掏出独眼巨人的眼球	石化杀死2个敌人
Death from Above	限制时间内在空中杀死10个敌人	限制时间内在空中杀死15个敌人
Gorgon Graveyard	限制时间内石化杀死25个敌人	限制时间内石化杀死35个敌人
Protect the Weak	保护市民不被杀死	保护市民的体力值不低于二分之一
Reap the Rewards	达成500Orb以上加成的连击数	达成600Orb以上加成的连击数
Survival of the Fittest	限制时间内保持生存（生命值会逐渐减少）	限制时间内保持生存，不可以使用泰坦之怒
Perfection is Devine	不受伤害全灭敌人	不受伤害全灭敌人，不可以使用魔法

奥林匹斯山在他脚下颤抖
众神在他的名字前低头

你肯定知道克里托斯的名字，你肯定听说过他凭借凡人之躯却打败了不可一世的战神阿瑞斯的故事。在那之后，克里托斯取代阿瑞斯成为了新的战神。然而，克里托斯发现自己在奥林匹斯山上形单影只，被排斥在众神之外。但克里托斯并不在意这些，他在斯巴达人之中找到了自己的追随者，每天从天界冷冷地俯瞰着他们将战火带到一座又一座的城市。在这一天，又一座城市即将沦陷的时候，雅典娜出现在克里托斯的面前。

“够了，克里托斯！”雅典娜用激动的语调说道，“你每毁灭一座城市，奥林匹斯众神对你的不满就加深一层。这样下去我很快就不能再庇护你了！”

“我不需要你的庇护！”暴虐的战神推开雅典娜，向天界之门走去。

“别忘了是我让你成为战神，斯巴达的鬼魂，”雅典娜说道，“不要把我的话当成耳边风！”

克里托斯头也不回地走开：“我不亏欠你什么！”他纵身一跃，从天界跳下，直落向凡间。

“那么我别无选择了。”雅典娜说道，声音中充满了失望。

从来没有人像克里托斯一样，充满了对神灵的憎恨，因为神不肯帮他从痛苦的记忆中解脱。此时，克里托斯来到了罗德岛，给这个被围攻的城市最后一击。然而，就在他在城中肆虐的时候，一只怪鸟从他肩头飞过，接着落在了城市前那座宏伟的赫利俄斯巨像上。似乎有一道电流从克里托斯身上穿过，他惊异地发现自己那庞大的身躯正在逐渐缩小。与此同时，赫利俄斯的巨像却拥有了生命，居然径直向他走了过来！

看到克里托斯变成了凡人一般大小，守城的士兵们包围了上来。然而，克里托斯毕竟还是凡人无法匹敌的勇士！他手中的雅典娜之刃发出了怒吼，刹那之间将士兵们杀得七零八落。接着，狂怒的克里托斯在城市中与巨像展开了激战，一座座房屋在他们的打斗中化为瓦砾。

此时，一个威严的声音从云端传来“克里托斯！”

“我不需要你的帮助，宙斯！”克里托斯认出了那个声音，对天空叫道，“我自己可以对付这个怪物！”

“我不只是给你帮助，克里托斯，”宙斯说，“我还能给你力量——给你这把奥林匹斯之剑，这把曾经打败过泰坦巨神，终结了众神之战的神剑！把你的神力注入到剑中，你将无可匹敌！”

“你为什么要帮助我？”

“我不仅仅是帮你，”宙斯回答，“我是为了整个奥林匹斯。”

奥林匹斯之剑！对于崇拜力量的克里托斯，这是一个多么大的诱惑！他毫不犹豫地拔出了这把剑，即使消耗了自己全部的神力也毫不在意。借着这把剑的威力，他斩开了巨像的身体，跳到它的体内，切断了所有的枢纽。

巨像轰然倒下，而它的手掌正好砸在克里托斯的身上。克里托斯被这忽如其来的重击打倒在地，鲜血从他嘴里涌出，身上的战甲也支离破碎。奥林匹斯之剑脱手飞出，此时克里托斯才猛然意识到自己把神力都注入到剑中之后，已经变回了一个凡人。他挣扎着爬起，步履蹒跚地向插在地面的神剑走去。只要拿回神剑，他就可以重新获得自己的力量。

然而，没等他走到剑跟前，那只让巨像获得生命的怪鸟忽然落到地面，变化成一个人形，拔出了神剑。

BOSS战重点提示

赫利俄斯巨像：游戏一开始，克里托斯就要和罗德岛上的赫利俄斯巨像作战。战斗分为数个阶段：首先克里托斯会在屋顶上遭到巨像的袭击，在巨像挥拳打碎阳台之前赶快跳下来。在这里巨像会使用手掌拍击和抓杂兵扔过来的攻击方式，用翻滚躲避，然后趁它手掌没有缩回去的时候还击。把它打晕之后跳上左边的平台发射投石车，然后自己跳上投石车弹到巨像头上，发动特殊攻击。第二阶段是在港口，可以在巨像攻击的时候使用魔法波塞冬之怒，利用发动魔法的无敌时间躲过它的攻击同时对它造成伤害。第三阶段的战斗需要把巨像打晕，趁机拔出奥林匹斯之剑。一开始同样可以使用魔法来躲避巨像的攻击，注意它用双手砸地面的招式能造成很大的伤害，一定要小心。每次试图拔奥林匹斯之剑的时候，克里托斯的能力都会下降，尤其是第二次拔剑之后就不能使用魔法了。这时赶快靠近巨像折断的拳头附近按R1，把拳头扔出去将它砸晕，赢得第三次拔剑的机会。拔出奥林匹斯之剑之后可以站在远处用L1+□的招式继续攻击它。最后跳到巨像的内部，破坏它的枢纽。


图01

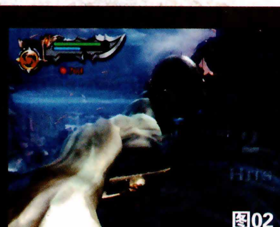

图02


图03

1、游戏开始的时候克里托斯手中的雅典娜之刃是最高等级的，可以多多利用L1+□的招式轻松对付杂兵。 2、第一次与巨像战斗，利用翻滚避开它的手掌，然后再进行反击。 3、把巨像打晕之后，利用投石车把克里托斯发射到巨像的头上。 4、被巨像打飞之后，先不要沿着通道向前游，浮出水面，打破这个地方的屏风，有特殊福利哦。 5、看到高处有闪光的地方，就表示克里托斯可以用双刃挂住跳过去。


图04


图05


图06


图07


图08

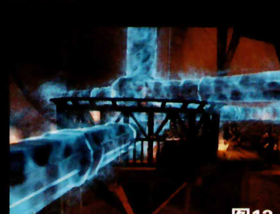
6、在码头与巨像展开第二次战斗，当巨像挥拳攻击的时候，可以发动魔法波塞冬之怒，利用魔法的无敌时间避开巨像的攻击并且对它造成伤害。 7、当克里托斯被巨像抓住之后，迅速交替连按L1键和R1键就能挣开。动作太慢的话，会被巨像捏碎哦。 8、这里的机关解法是这样的：首先把石像拉出来，到第一个按钮上，一脚把石像踢过铁门，然后自己迅速翻滚过去。接下来把石像推到右边的通道尽头，打碎石像，就能站在底座上跳到高处拿到盖亚之壶。然后再把石像推回来压住第二个按钮通过铁门。 9、克里托斯可以贴紧墙壁移动，利用这种方式通过某些狭窄的地方。贴紧墙壁的时候可以按×键跳起，或者按R1键落下。


图09


图10


图11


图12


图13

10、小心翼翼地从屋梁上走过，如果不慎失去平衡掉下的话，赶快按×键，克里托斯可以抓住边缘再爬上来。这里最好先到下层把敌人的弓箭手都消灭掉，不然会受到他们的干扰而很难通过。 11、第三次与巨像作战，它会用自己的断臂在地面放出冲击波，或者用拳头猛砸地面。这两招的攻击力都比较强，要注意闪避。 12、在巨像的内部，抓住头顶的绳索移动。连按×键可以加快移动速度，按R1键落下。

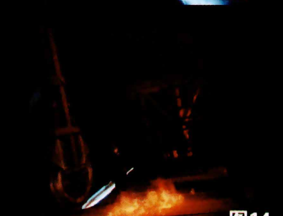
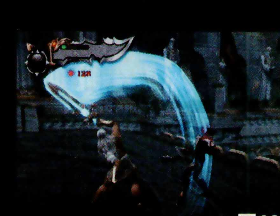

图14


图15

13、在这个地方要先贴着边缘移动，被挡住之后按R1键落下，抓住边缘横移过去。 14、在最上层拉下开关放下一个钟摆，打钟摆几下让它晃动，然后再拉一次开关让它升起，就能挡住上面的两条光线。 15、巨像终于被克里托斯摧毁，不过克里托斯也因此付出了惨痛的代价。 16、在被巨像打伤之后，克里托斯几乎失去了行动的能力，此时还要与宙斯交战，当然是必败无疑，不要做无谓的抵抗了。


图16

"是你？"克里托斯惊疑地说。出现在他面前的正是众神之王：宙斯。

"没错，雅典娜不愿意来对付你，我只好自己亲自动手。"宙斯冷冷地答道。

"为什么？你为什么要背叛我？"克里托斯问道。

"是你背叛了我！"宙斯回答，"你的所作所为触怒了众神，我必须惩罚你。"

"神都是混蛋！你的规矩也约束不了我！"

"我是奥林匹斯之王！你必须听从我的命令，发誓永远服从我。"

克里托斯抬起了头："我不会服从任何人！"

"那我就别无选择了。"宙斯把剑指向了克里托斯。克里托斯奋力反抗，但此时已经是强弩之末的他又怎么能敌得过宙斯？随着一身怒吼，宙斯用剑洞穿了克里托斯的身体。

"我本来不必这样的，孩子"宙斯说道，"这是你自作自受。"

"总比那些所谓的神的旨意好……"克里托斯痛苦地说道。

"直到现在你还要违抗我？"宙斯大怒地将剑再插深了一些，"在地狱中痛苦地呻吟吧，你的生命到此结束了。"他猛地把剑从克里托斯身体里拔出来，随手挥去，一道光扩散开来，刹那之间击倒了城中所有的斯巴达勇士。

"你会付出代价的，宙斯。"克里托斯用最后一点力量说道。

生命从克里托斯身体里流尽，他被来自冥府的使者拖向了地狱。生前的一幕一幕在他眼前重放：无尽的杀戮，将灵魂出卖给阿瑞斯，杀死了自己的妻儿，那些血涂的过去……但他不知道，他的使命还远远没有完成。

一个苍老的声音在他耳边响起："继续战斗，斯巴达人。你不该死在这里！"

"你是谁？"

"我是盖亚，大地之母。"一张巨大的脸庞浮现在克里托斯眼前，"我亲眼看到你是怎样成为一个英勇的战士，也看到了你复仇的经历。而现在我不能袖手旁观了，我和泰坦巨神将帮助你打败宙斯。死亡是一种逃避，克里托斯，你是斯巴达的战士，不是懦夫。只有懦夫才向死亡屈服。"

"我不是懦夫！"

"那么就继续战斗，我会为你指明找到命运三女神的道路，只有得到她们的力量，你才能打败宙斯。"

克里托斯从死亡的阴影中醒来。他奋力斩开那些正将他拖向深渊的手，一直向上爬去，终于重新回到了活着的世界。他发现一个受伤的斯巴达战士躺在地面，于是将他扶了起来。

"我的主人，你还活着！"战士说道，"我知道你不会死，我从来没有放弃过信念。"

"回斯巴达去，"克里托斯命令，"准备好作战。只要你还能拿剑，就要继续战斗，斯巴达不会屈服！"

"那你呢？"

此时，一匹带有双翼的天马飞来，落到二人面前。

"我会去对付宙斯，看起来奥林匹斯山上仍然有愿意帮助我的人。"克里托斯翻身上马，向天空飞去。"带我回奥林匹斯山上去，我要找到宙斯！宙斯，你居然敢这样对付我这个战神！"

此时盖亚的声音再度响起："你不再是战神了，克里托斯。你的力量都已经被宙斯夺走，你只能找到命运三女神才能逆转时间，重新夺回自己的力量。为了找到她们，你还需要更多帮助。到山脉之中找我的兄弟吧，他们会帮助你！"

骑着飞马，克里托斯来到了泰坦巨神台风沉睡的洞穴中。然而刚进洞不久，台风巨大无比的手掌拍下来，将飞马压在下面。盖亚告诉克里托斯，必须得到更强大的力量，才能挪开巨手。克里托斯在洞中沿路探索，看到了一个人被锁链束缚，而一只大鸟正在啄食他的内脏。这便是普罗米修斯，他从天界盗来火种，向凡人传授了生火的方法而触怒了宙斯。每天他的内脏被鸟啄食，到晚上又会重生，痛苦永无休止。他恳求克里托斯帮他解脱痛苦。克里托斯打断了捆住他手臂的铁链，然而还有一根更粗的铁链拴住他的脖子。普罗米修斯告诉克里托斯，必须把自己投入奥林匹斯的火中。但此时克里托斯没有办法弄断铁链，只好暂时离开。

在洞穴深处，克里托斯找到了泰坦巨神台风。尽管台风并不愿意帮助他，但暴虐的斯巴达人还是从台风眼中取出了神弓：台风之祸。

带着刚刚得到的武器，克里托斯回到了普罗米修斯被缚的地方，射断铁链让他落入火中，结束了他痛苦的生命，自己也得到了魔法：泰坦之怒。借助泰坦之怒，克里托斯可以爆发出巨大的力量。他回到天马被压住的地方，发动泰坦之怒打开了台风的手指，救出了天马，骑上它重回天空，向命运之岛进发。但命运三女神不会让克里托斯如此轻易地找到她们。一路上克里托斯遇到了无数敌人的阻截，经过一番血战才来到了岛上。

在岛上，克里托斯再度听到了盖亚的声音。他询问盖亚为什么要帮助自己。盖亚告诉了他关于宙斯和泰坦之间的故事：宙斯的父亲、上一代的众神之王克罗诺


图17

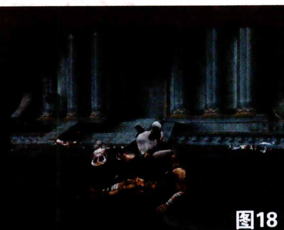
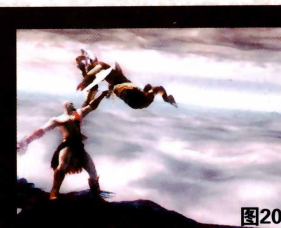

图18


图19


图20

17、从通向地狱的深渊中醒过来的克里托斯，要斩断拦路的怪手，迅速爬回地面。 18、回到地面之后，克里托斯发现了一个幸存的斯巴达战士，靠近按R1就可以跟他对话继续剧情。 19、骑着天马佩格萨斯在空中翱翔，当然也要对付前来拦截的敌人，骑天马的时候使用L1和R1键分别向左或者向右撞击，×键是向前猛冲。 20、当敌人头上出现○键提示的时候就可以跳过去使用特殊攻击把他解决掉。


图21

21、在天马被台风的手掌压住的地方，靠右边一点的山壁可以攀爬，爬下去可以找到宝箱，里面有蛇妖之眼。 22、在这个地方首先跳起来把铁笼打破，就会露出里面的悬挂点，接下来就可以按R1用双刃钩住它跳过悬崖了。 23、普罗米修斯要求克里托斯把自己投入奥林匹斯之火中以获得解脱。 24、在这个地方跳上悬崖之后会看到有一扇关闭的铁门里面有个宝箱，其实只要从右边的绳索滑下去然后再跳回来，铁门就会自动打开了。


图22


图23


图24

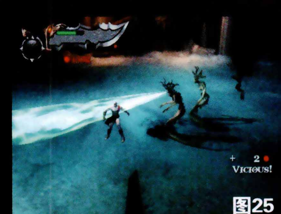
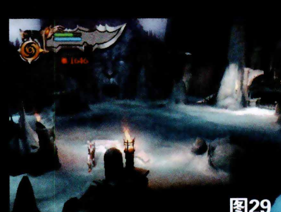

图25


图26


图27


图28


图29

25、美杜莎是一种非常危险的敌人，要用翻滚来避开它们的石化光线，万一被石化的话就要迅速晃动左摇杆解除石化状态。尤其注意不要跳跃，否则在空中被石化的话会直接掉下来摔碎。 26、台风会吹出阵阵寒风挡住克里托斯的去路，这里要利用寒风的间隙，迅速跑过去，躲到石头后面。 27、来到高处的平台之后，可以看到有一根石柱发出闪光。首先打碎石柱上的冰层，然后按R1键把石柱推倒。 28、沿着石柱来到台风的面前之后，再按R1，克里托斯会跳过从台风的眼睛里面取出弓。这激怒了台风，他会不断地吹出寒风阻挡去路。这时候要用弓射击台风的另外一只眼睛才能让他停止吹气，沿着石柱返回石台上。


图30

29、回到平台上先往左边的道路走，可以找到几个隐藏的宝箱。 30、这里会有敌人的杂兵不断出现，要按○键抓住它们，把它们扔到火里，扔过5个之后冻住宝箱的冰雪就融化了。 31、接着回到台风面前的平台上，用弓射击上面的铁笼，露出悬挂点。 32、在这个地方，有一条铁链垂向下方，沿着它爬下可以找到蛇妖之眼。另外往右边走，经过存盘点之后有一架断桥，可以用弓射碎铁笼露出悬挂点，跳过去找到凤凰之羽。

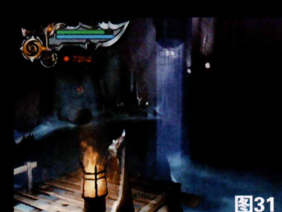

图31


图32

斯是泰坦巨神其中之一。克罗诺斯得到预言说自己的后代将推翻自己的统治，于是在每个孩子出生的时候把他们吞入腹中。在最后一个孩子，也就是宙斯出生之后，他的母亲瑞亚欺骗了克罗诺斯，用石头代替宙斯让克罗诺斯吃掉，而盖亚则抚养了宙斯长大。宙斯深深地憎恨克罗诺斯，进而憎恨所有的泰坦巨神。他背叛了盖亚，与泰坦巨神们为敌。因此，盖亚要借助克里托斯之手，打败宙斯。

克里托斯一路前行，在海边看到了四匹巨马。来到马背上，克里托斯遇到了忒修斯。面对效忠宙斯的忒修斯，克里托斯只能选择与他战斗。打败忒修斯之后，克里托斯得到了他的钥匙，并且在另外一个房间内得到了克罗诺斯的指引，获得了新的魔法：克罗诺斯之怒。

在靠近马头的地方克里托斯找到了开关，打开了遮住马眼睛的眼罩，接着驱动巨马向前走去，将整个命运之岛都移动了位置，打开了新的通道。克里托斯回到岛上，在一座女神雕像附近找到了命运护符，获得了操纵时间的能力。

克里托斯来到一片沼泽中，遇到了一个可怕的野蛮人。他正是当年曾经与克里托斯交战的那个蛮人之王，为了打败他，克里托斯把自己的灵魂出卖给了阿瑞斯以换取强大的力量。而此时，蛮人之王从地狱中回来找克里托斯复仇了。不过，善战的斯巴达人当然不会让他如愿以偿。蛮人之王再次被克里托斯杀死，他手中的大锤也成为了克里托斯的新武器。

进入美杜莎神庙，克里托斯找到了蛇妖伊莱利。经过一番激斗，它的头颅成为了克里托斯的战利品，利用它可以把敌人变成石头。又经过一番艰难险阻，克里托斯遇到了帕修斯。他也是为了接受命运女神的试炼而来到了这里。也许是经历了太多的磨难使得帕修斯变得有些神经质，他认为克里托斯就是命运女神带给他的试炼，他要杀死克里托斯证明自己的实力。克里托斯沉着迎战，打败了这个家伙，夺走了他的生命。

在通往命运女神神殿的断桥边，克里托斯遇到了伊卡里斯。和帕修斯一样，伊卡里斯同样也在接受命运女神考验的过程中变得歇斯底里。他试图阻止克里托斯，却被克里托斯夺走了自己的翅膀。失去翅膀的伊卡里斯坠向了无底的深渊，而克里托斯则借助翅膀滑翔到了地底的泰坦巨神——阿特拉斯的身上。

经过一番跋涉，克里托斯来到阿特拉斯的面前。

“是谁胆敢来到这里？”阿特拉斯用两只手指，如同捏小虫一样捏住了克里托斯，“啊，是你，克里托斯……上次你对我是如此的不敬，现在居然还敢到这里来找我？”

“阿特拉斯！你必须相信我！在我上次碰到你之后发生了很多事情，现在一切都不一样了！”

“我为什么要相信你，宙斯的走狗？”

“因为我要杀死宙斯！”克里托斯挣扎着说道。

也许是这句话起了作用，阿特拉斯松开手指让克里托斯滑落到自己的掌心，但是紧接着便发出一阵大笑：“哈哈哈，克里托斯，仍然还是那么有勇无谋。你打算怎么对付众神之王？”

“只要我能拿回奥林匹斯之剑，就能重新得到战神的力量，然后我会把剑插入宙斯的胸膛！”

“奥林匹斯之剑？我很久没有听说过那个名字了，自从……自从众神之战结束的那一天，我看到宙斯挥舞着那把剑的那一天起。”

阿特拉斯回忆起了那场惊天动地的大战。宙斯、波塞冬和哈迪斯三兄弟联手和泰坦巨神们作战，泰坦巨神尽管努力奋战，但最后还是败在了拥有奥林匹斯之剑的宙斯手下。阿特拉斯被哈迪斯带到了冥府，镇压在大地的深处。

“我现在不再站在宙斯那一边了，阿特拉斯，”克里托斯叫道，“他欺骗了我，我发誓这是最后一次被人骗！告诉我去找命运女神的路，我将会亲手杀掉宙斯！”

阿特拉斯沉默了片刻，一股神力贯注到了克里托斯的全身，他获得了新的魔法：阿特拉斯的地震。此时几个敌人出现在克里托斯面前，他发动地震，刹那之间就把敌人震得粉碎。

“盖亚说得没错，斯巴达的鬼魂。”阿特拉斯说道，“你是一个强大的战士，有资格和我们泰坦巨神合作。”

“那么就告诉我找到命运女神神殿的办法！”

“不行，就算泰坦也不知道怎么才能进入命运神殿。”阿特拉斯说道，“我已经把最后的魔法力量赐给了你，现在我只能把你送回地面，克里托斯，接下来的路就要靠你自己了。”

如果众神要阻挠我的复仇 那我就把他们全都打倒！


图33


图34


图35

33、这里要从上面把尸体抱下来，压在按钮上，然后拉动墙边的开关，打开旁边的门。 34、三头犬也是一种很难对付的敌人，它们会使用突然扑过来的招式，所以要注意尽量保持距离，在远处攻击。如果被扑倒的话，迅速晃动左摇杆挣脱。 35、打败三头犬之后，打碎这里的雕像，让雕像上面顶着的石台落下来，这样就可以踩着石台跳上高处了。 36、打败几个女妖之后，从这里的铁链爬上去，可以找到蛇妖之眼。

37、忒修斯掌管着神殿的钥匙，为了寻找命运女神，克里托斯必须打倒他拿到钥匙。 38、击败忒修斯拿到钥匙之后，可以在另外一处的房间内使用钥匙打开封印，学会新的魔法：克罗诺斯之怒。这种魔法可以让敌人麻痹，失去行动能力。 39、在这个地方，往下走和往左走都能找到隐藏的宝箱，分别得到蛇妖之眼和凤凰之羽。 40、踩下按钮，命运女神雕像的双手会降下来，但一离开按钮手又会自动升上去。


图36

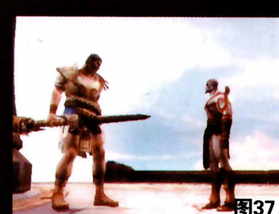
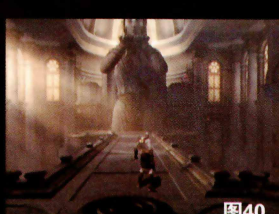

图37


图38


图39


图40

41、跳到女神雕像下层，把水池中的石台拉开露出通道，游进去得到命运护符，然后就可以减慢时间的流逝速度了，方法是L1+R1，只有在有命运女神像的地方才有效。 42、这里要先拉动开关放下高台，把雕像推上高台，然后再升上去，把它踢出浅坑。 43、克里托斯与蛮人之王的战斗。 44、这里要拿到护臂之后把光线弹回去炸开墙壁。先往右走拿到钥匙，然后到左边开门，门后面的角落里可以得到蛇妖之眼。


图41

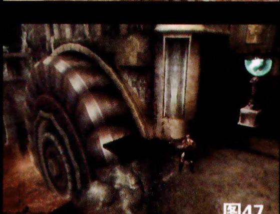

图42


图43


图44


图45


图46


图47

45、在这里用弓箭射击可以打开悬挂点，跳上去拿到隐藏宝箱。开门方法的提示：打破墙壁可以发现水流，把尸体放进水中漂到另一边。 46、这里要尽快消灭水中跳出来的敌人。 47、这里先举起右边的门，露出命运女神像，然后就能让时间停滞，跳过转盘了。 48、把两块石头推到石台上的远端，让石台的一端翘起，克里托斯就能抬起石台了。 49、得到护臂之后拉下开关让墙壁上的雕像开始喷火球，然后反弹火球炸开墙壁。


图48


图49

阿特拉斯的巨手把克里托斯举到了地面，一座雄伟的神殿矗立在不远处，那便是命运三女神所在的地方！

在神殿中，克里托斯见到了命运女神拉克西斯的幻影。在幻影的指引下，克里托斯让存放在神殿中的不死鸟灰烬在火中重生。然而在经过一条黑暗的通道时，克里托斯忽然遭到了袭击。

“我已经来到了这里，我不能失败！”对手大叫着，扑了过来。但他岂是克里托斯的对手，不过几个回合他便被克里托斯的刀刃刺穿了胸膛。两个人翻滚到光线明亮的地方，克里托斯看到了对手的面容，不由得大吃一惊：“是你？”

倒在克里托斯刀下的，正是当初他在罗德岛上碰到的那个斯巴达士兵。

“我告诉过你回斯巴达去，你为什么到这儿来？”克里托斯问道。

“斯巴达……完了。”士兵挣扎着说，“宙斯来到斯巴达，瞬间就把城市变成了一片瓦砾……人们呼唤着你的名字，希望得到战神的保护，但你没有出现……我别无选择，只能离开斯巴达，到这里寻找命运女神来挽救我们所热爱的斯巴达的命运……现在你是我们所有的希望，我的主人。我一直相信，我们是斯巴达的忠诚兄弟，你是我们心目中真正的战神……”士兵咽下了最后一口气，死在了克里托斯怀中。

尽管克里托斯从来不会怜悯别人的生命，但目睹这样一个忠诚的战士死去，却让他无比愤怒。“宙斯！”他大叫道：“这就是你对付我的方法吗？懦夫！到我面前来，和我堂堂正正地战斗！”

但宙斯没有出现。相反，一只恐怖的大怪兽：来自海洋中的斯基拉却悄悄地出现在克里托斯的背后，向他发动了攻击。此时克里托斯已经大受打击，万念俱灰，几乎失去了抵抗的力量，很快就被斯基拉用触手卷了起来。克里托斯闭上了双眼，准备接受失败的命运。

就在一片沉寂中，克里托斯仿佛感觉自己来到了斯巴达附近，站在山坡上俯瞰着燃烧着熊熊大火的城市。一个熟悉的身影向他走来，居然是死在他自己刀下的妻子。

“对不起……亲爱的，”克里托斯颤抖着说，“你能原谅我吗？”

妻子张开了嘴，发出的却是盖亚的声音：“一切还没有结束，克里托斯，你必须继续战斗下去。”

“我没法打败宙斯……”克里托斯气馁地说道。

“胜利属于你，克里托斯，”盖亚的声音说道，“但你必须掌握自己的命运。一场大战已经迫在眉睫，我们需要

BOSS战重点提示 打败传说中的英雄

忒修斯：一开始，忒修斯会使用他的长矛进行攻击。不要贸然进攻，利用雅典娜之刃的距离优势，进行试探性攻击，等待他露出破绽之后再还击。有时候他会用长矛将克里托斯挑起来，此时会出现用左摇杆操作的特殊攻击，如果正确输入的话就可以摆脱并且反过来把他击倒。他还会在地面上放出冰柱，只要拉开距离就可以躲开了。

第二阶段忒修斯会跳上屋顶，此时克里托斯只能用弓箭（台风之怒）来射击他。忒修斯会不断地召唤牛头怪，打倒这些牛头怪可以得到魔法补充。同时忒修斯还会放出冰箭以及冰柱攻击，也要注意闪躲。

蛮人之王：第一步要把他从马背上打下来，注意躲闪他射出的箭。可以用台风之怒，拉开距离射击他。每打掉围绕在他身体周围的一些魂，就能得到一些魔法补充。接下来，蛮人之王会召唤出一些亡灵。此时不要攻击他，只要注意闪避他放出的冲击波即可。消灭亡灵可以得到不少魔法补充，因此多多利用克罗诺斯之怒来进攻吧。消灭三批亡灵之后就会进入下一阶段的战斗，此时蛮人之王会变大，使用锤子来攻击，这是不能防御的。多练习几次，掌握他挥舞锤子的节奏，利用翻滚来闪躲。最后他会变会原来的大小，继续用锤子攻击，但是这次可以防御了。要注意的是他挥舞锤子放出白色的游魂，可以先往远处跑然后往回翻滚来避开。

伊莱利：注意反弹伊莱利的石化光线，可以对它造成不小的伤害。它使用尾部挥舞的招式也可以弹开。等它爬上柱子之后继续进攻，当它从柱子上跳下时用翻滚来躲避冲击波。拉倒两根柱子之后它会发狂，此时要注意它直起身子之后用拳头连续猛击的招式。

帕修斯：当帕修斯隐身之后先防御他的进攻，弄清楚位置之后再反击。给予他一定伤害之后他就会现身，此时就可以踩碎他的隐身头盔了。接下来继续使用先防御再反击的战术，折断他的宝剑。进入第三阶段之后普通的攻击会被他全部防住，但是可以通过攻击他来将他逼退到墙壁上，此时他就会被撞晕而失去防御。在第三阶段，帕修斯会频繁地使用投掷石头和反射阳光的招式。投掷石头可以看准时机反弹回去。而当他反射阳光之后克里托斯的眼睛会被弄伤，此时只要快速晃动左摇杆就能恢复，然后迅速防御他接下来的攻击。


图50

50、拿到护臂之后回到这里，反弹光线炸开墙壁，能得到隐藏宝箱，里面有蛇妖之壶。**51**、将升降台停在这个位置，就能到对面踩着墙壁爬上去。另外下层左边的墙壁可以打碎得到隐藏宝箱。**52**、伊莱利是美杜莎的姐姐。**53**、这个地方要升起几根柱子，然后利用柱子上的悬挂点连续跳跃。其中第三根柱子是限时升降的，要利用附近的命运女神像来停滞时间。另外跳到第五根和第六根柱子之间可以得到隐藏宝箱。


图51


图52


图53


图54

54、从地底的旋梯上来之后，先回到之前遇见蛮人之王的地方，可以找到两个隐藏宝箱，然后再回来，在左侧的房间反弹墙壁上喷出来的火球炸开墙壁。**55**、这里有几个连续的悬挂点。跳到这个平台上，先不要继续往前跳，爬上左边的墙壁可以得到隐藏宝箱。**56**、这里要把一根石柱推上平台，然后转动转轴升起平台。趁平台落下之前把另一根石柱踢过去卡住它，这样就能踩着石柱跳到上层了。**57**、这里先把石块拉出来，踩着它跳上去拿到隐藏宝箱，然后再把石块推出去。**58**、踩在悬崖边的按钮上，让树根伸出来，然后停滞时间跑过去。在前面的平台右侧较低处，还藏着一个宝箱，想拿到它得多来回走一次。


图55


图56


图57


图58


图59

59、打败帕修斯之后，拿到他的盾牌，在外面找到一个雕像，把底座打碎之后就可以把盾牌安上。接着把雕像推到下层，放到平台上升起，反弹左边的光线。趁平台落下来之前让克里托斯跑到上层，用护臂反弹右边的光线。**60**、来这里的路上可以看到一道铁门，一靠近就会关闭。在断桥边可以看到高处有一个命运女神像。先把它拉出来到水边，停滞时间，迅速跑回去，就能让铁门来不及关闭，这样就可以进入铁门，拿到奥林匹斯之壶。


图60

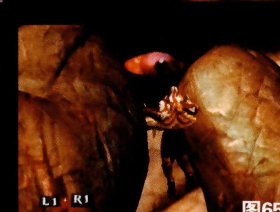

图61


图62


图63


图64

61、接下来把女神像推回去，在转盘上转180度，让它面对断桥，就可以站在断桥上让时间停滞，通过断桥了。**62**、进入阿特拉斯体内之后，在这里拉出一段骨节，踩着它跳到上层拿到隐藏宝箱。**63**、在这里打碎石笋，露出隐藏的洞口，进入可以找到普罗米修斯之壶。**64**、如图所示，把上面的石块向外推，就能让两个石块叠起来了。然后就能把上面的石块推到高台上。**65**、小心被阿特拉斯捏碎！


图65

你领导这场战斗。”

“我到底要为了什么而战？”

“为了杀死宙斯。只要你还活着，宙斯就不会放过你。就算你死了，宙斯的兄弟哈迪斯也会继续在冥府中折磨你。你没有别的选择，接受这股力量吧，斯巴达的勇士。用你的愤怒来驱使它，改变你的命运。这场战斗刚刚开始，克里托斯。”

克里托斯的生命被再次点燃，来自泰坦巨神的力量充满了他的全身，爆发出前所未有的威力。恐怖的斯基拉如同纸片一般被他撕碎。

克里托斯终于骑上了从火中复活的凤凰，向命运女神的宫殿飞去。出现在他眼前的，是命运三女神之一：拉克西斯。

“我们等你很久了，克里托斯。”拉克西斯用充满了神秘感的声音说道。

“别挡我的路！”克里托斯此时没有任何心情跟她轻松地谈话。

拉克西斯并不生气，只是带着一丝冷笑看着克里托斯：“恐怕你要失望了，克里托斯。没有人可以改变自己的命运，只有我们姐妹能够决定每一个人的宿命。是我让泰坦在众神之战中失败，是我让你能够来到这个地方——你命中注定不能杀死宙斯。”

“你不能再控制我的命运了！”克里托斯说道。

“看起来你真的相信盖亚的谎言了。”

“我已经警告过你了，让我过去！”克里托斯怒吼道。

拉克西斯笑出声来：“你总是让我们很感兴趣，克里托斯，但不要得寸进尺。没有谁可以敌得过命运女神的力量，如果你胆敢违抗我们，你就只有死路一条！”

但克里托斯，这个以凡人之躯弑神的勇士，这个从不屈服的斯巴达人，这个嗜杀的战神，怎么会屈服在这样的威胁之下！他勇猛地和拉克西斯展开了战斗，而他那压倒性的力量就连拉克西斯也不是对手！这位高高在上的命运女神也被克里托斯打倒，恼羞成怒地大叫起来：“你不能对抗命运！克里托斯！”

一个阴影出现在旁边的镜子中。那是命运三女神的另外一个：阿特珀斯。她尖叫道：“我们控制着你生命的一切，现在你的生命到了终结的时候了，愚蠢的凡人！”她发出一阵狂笑，抓起克里托斯，带到了另外一时空中。克里托斯看看四周，惊异地发现自己正在当时和阿瑞斯战斗的地方，恰好站在那座巨型雕像的宝剑上。就在不远处，阿瑞斯和另外一个自己正在打得不可开交。

“还记得么？”阿特珀斯说道，“看看你站的地方，你当时就是用这把剑杀死的阿瑞斯。没有这把剑的话，那一天死的就应该是你，而不是阿瑞斯！我们能够改变你的过去，决定你的未来！这就是命运的力量！”

阿特珀斯向剑发出了一道闪电，剑身上被打出了几道裂纹。克里托斯意识到了危险，猛地向阿特珀斯扑过去。也许是没有意料到克里托斯还有反抗的勇气，阿特珀斯根本抵挡不住克里托斯凌厉的攻势。

当阿特珀斯倒下的那一瞬间，克里托斯发现自己又回到了命运女神的宫殿。这一次，拉克西斯和阿特珀斯联手与克里托斯战斗，但狂暴无比的斯巴达人把这两位女神一一打倒。接着，他进入宫殿的最深处，找到了最后一位命运女神：克罗索。她庞大无比的身躯和丑陋可怖的面容都吓不倒克里托斯，最终她也倒在了克里托斯的刀下。

在克罗索的尸体旁，克里托斯找到了自己的命运之轮。他将时间倒回自己被奥林匹斯之剑洞穿的那一瞬间，从宙斯手里躲过了神剑。

“什么？”宙斯惊疑地说道，“这怎么可能？命运三女神帮助了你？”

“命运女神……已经死了。”克里托斯冷冷地回答。

“嗯……那就让我来亲手对付你，让你看看一个神真正的力量！”宙斯怒吼道。

这场惊天动地的战斗已经无法用语言形容。操纵闪电的众神之王宙斯是如此强大，他的权威几乎遍及整个宇宙。但只有克里托斯，这个从不畏惧的斯巴达人，敢于向他挑战。两人交战的声音如同惊雷响彻天际，那是凡人无法想象的力量碰撞。最后，克里托斯，这个善战的斯巴达人，用奥林匹斯之剑刺穿了宙斯的胸膛！

然而，此时雅典娜从旁边冲了过来：“不！你不能这么做，克里托斯！”

“你敢跟我作对，雅典娜？”满腔怒火的克里托斯说道。

“我不想和你战斗，但我一定要保护奥林匹斯！”

此时宙斯挣扎着从地上爬了起来。“你挑起了一场自己没有可能取胜的战争，孩子，”他喘着气说，“命运注定了胜利属于我！”

克里托斯追上一步，挥剑向宙斯猛刺过去。雅典娜扑了过来，用胸膛挡住了克里托斯的剑。

“雅典娜！不！”克里托斯惊愕地看着被自己刺穿的雅典娜，这个奥林匹斯众神之中唯一能真诚对待自己的人，



图66

66、拉动斜坡右侧下面的开关，便会出现很多敌人。打败它们之后推动墙壁上的横杆，让地板转动，到打开门为止。 67、这里地面会交替地冒出尖刺，其实只要到右前方的门附近，等门打开之后把里面的石头拉出来，机关就会停止了。 68、把前面房间的石块推过来，压住按钮使门打开，然后把祭司带走。路上要保护祭司不被敌人杀死。多多利用大范围魔法吧。 69、在这里贴着墙壁边缘移动，中途可以落下去找到隐藏宝箱。


图67


图68


图69


图70


图71

70、这道门需要向命运女神献上祭品才能打开。最好的方法是使用石化光线把女妖冻结在喷火口旁边，然后迅速拉动开关，将她烧死。 71、先拉动鹰雕像背后的开关喷火融化冰块，取出一面铜镜；然后爬上屋顶打碎冰块让光线照下来；再将铜镜推到合适的位置把光线折射到坑里，再调整旁边的三个转轴，让坑里的铜镜把光线反射到鹰雕像上，就能转动鹰雕像的角度了。 72、这里要爬上屋顶打碎怪鸟巢穴，否则怪鸟会不断出现。

73、这里出现大批非常难缠的敌人，要多多利用大范围的魔法。 74、看到祭司自杀之后，把女神像推过来卡住门，然后从左边的镜子进入，让时光倒流。接下来马上停滞时间，就能跑过去把祭司拉住了。 75、这里先转动转轴让地面喷出气流，借助气流跳到墙壁上，拉动闸门，让气流变强，再跳到屋顶。 76、这里要迅速拉动铁链让地面降下。 77、在这个地方要借助气流滑翔很长一段距离，途中注意速度，躲开旋转的尖刺机关和下面喷出来的火柱。


图72


图73


图74


图75


图76


图77


图78

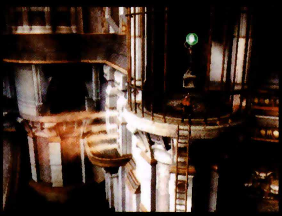



图80


图81

78、在地面有很多尖刺的房间，先拉下开关让尖刺落下，迅速打破左边的墙壁露出女神像，顺便把右边转轴上的尸体弄掉。在尖刺重新刺出来之前退回安全地带。再次降下尖刺，让时间停滞，并且将转轴转动一圈（不要转到底，否则时间不够），然后就能从右前方的门进入了。 79、把前面捡到的把手安装好，转动之后让火焰停下，然后停滞时间跳过火焰。火焰后面的角落有隐藏宝箱。 80、推着石柱挡住火焰向前进。注意如果离开石柱的话，石柱会被火焰推回来。途中的敌人可以用克罗诺斯之怒来暂时麻痹住。最后把石柱推到左边的按钮上，自己踩上右边的按钮，利用悬挂点跳出去。 81、升起高台后，跳到左边的阳台上。

“你为什么要这么做？”

“为了拯救奥林匹斯……”雅典娜无力地说。

“我不想毁灭奥林匹斯，我只是要杀死宙斯！”

“宙斯就等于奥林匹斯。”雅典娜倒在克里托斯的怀中。

“这是他自作自受！”

“因为恐惧，克里托斯……就像他父亲克罗诺斯对他的恐惧一样，这种恐惧带来了众神之战，这种恐惧驱使宙斯着想要杀死你……他自己的亲生儿子。”

克里托斯不敢相信雅典娜所说的话：“他的亲生儿子？”

“就像宙斯注定要打倒自己的父亲克罗诺斯一样，你也注定了要打倒宙斯……不，克里托斯，儿子不应该和自己的父亲作对。”

“不！”克里托斯说道，“我没有父亲！”

“众神之神不会允许你这么做，他们会保护宙斯，宙斯一定会活着……”雅典娜闭上了双眼。

克里托斯把雅典娜轻轻地放在地上，站起身来。“如果奥林匹斯所有的神都阻止我复仇的话，那么所有的神都应该死掉！我在神的阴影之下已经生活太久了，神的时代应该结束了！”

雅典娜的身体化成一道光，直冲上了天际。此时，盖亚的声音又在克里托斯耳边响起：“克里托斯，别忘了你有操纵时间的能力！”

克里托斯回到了命运神殿。他再度转动命运之轮，时间一直倒流回几千年前，众神之战的战场上。

“盖亚！”他对一个庞大的身影叫道。

盖亚回过头来看着他：“我们一直在等你，克里托斯。宙斯的力量太强大了，我们无法战胜他。”

“奥林匹斯在我的名字前面颤抖！”克里托斯说道，“宙斯是个孬种，阿瑞斯和雅典娜都倒在我的刀下！我们能够赢得众神之战，但不是在这个时间！跟我来，到我的时间去，胜利在等待！”

此时，在奥林匹斯山顶的神殿，宙斯正在和波塞冬、哈迪斯等人商议。一阵强烈的震动忽然从地底传来，每个人都走到神殿外面查看到底发生了什么事情——只见在高耸入云的奥林匹斯山上，泰坦巨神们正在盖亚的带领下攀爬，泰坦对奥林匹斯山的进攻开始了！

而在远处，克里托斯的声音传了过来：“宙斯！你的儿子回来了！带着奥林匹斯毁灭的命运！”

故事，还没有结束……

BOSS战重点提示
向着命运神殿进发

斯基拉：首先要攻击缠在左边柱子的触手，使其抬起来，露出下面的按钮。用斯巴达战士的尸体压住按钮，使地面喷出气流。借助气流滑翔到斯基拉前面，攻击它的额头。当斯基拉受到一定的伤害之后，它的一支触手就会插到地面上动弹不得。爬上它的触手，攻击触手上的关节把它打碎。接下来重复以上的步骤，切断它另外一支触手。

接下来，迅速攻击它缠住柱子的两支触手，当它两支触手都松开柱子之后它的头就会滑下去，露出平台中央的开关。拉动开关，就能把斯基拉彻底解决掉了。

拉克西斯和阿特珀斯：第一阶段是和拉克西斯的单挑。抓住时机把她发出的光球反弹回去对她造成伤害。她向地面放出电流的时候要迅速挂到房间四周的悬挂点上。

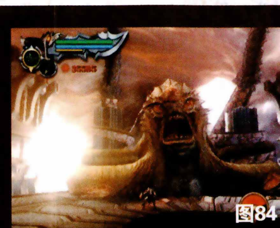
接下来阿特珀斯会把克里托斯带到当初他与阿瑞斯决斗的地方。这里会出现很多杂兵，消灭杂兵可以得到魔法补充，因此尽量利用魔法来攻击阿特珀斯吧。第三阶段拉克西斯会正面进攻，而阿特珀斯会从旁边偷袭。先打倒拉克西斯，马上发动时间停滞，攻击镜子里面的阿特珀斯把镜子打破。重复以上的步骤，打破两面镜子之后，拉克西斯会守在最后一面镜子前面。当她放出扇形的光柱时，要挂到悬挂点上避开。

克罗索：攻击克罗索的手臂可以让其暂时停止行动。先转动转轴打开左边的笼子，跳过去爬上屋顶到右边，打碎卡住笼子的骷髅，再打开笼子爬到上层。上层有三只克罗索的手，利用机关分别把它们钉死。第三只手（逆时针顺序）较为麻烦：首先要把一个装置推过来，对准高处一个圆形的架子。然后踩下装置上的按钮，推动悬挂的铁钩到克罗索的手上方。再攻击她的手几次就行了。到最上层可以发动时间停滞。推动转轴把一个开关移动到正中央，拉动它升起一架利斧，用斧头解决掉克罗索。

宙斯：第一阶段不能直接攻击宙斯。注意躲避他的攻击，利用特殊攻击来打倒女妖，就可以放出震动波来对宙斯造成伤害。第二阶段要时刻注意反弹宙斯放出的雷电，并且用翻滚来避开他的冲拳攻击。第三阶段宙斯会夺走奥林匹斯之剑，此时要利用雅典娜之刃的长度优势与他周旋，用翻滚避开他的攻击。第四阶段是第二阶段的重复。而最后则只要发动泰坦之怒攻击宙斯几次即可。


图82


图83


图84

82、这里先拉动开关把平台降下，然后将石柱推到如图所示的位置。83、接下来再拉一次开关，升起平台，它会被石柱卡住。跳上平台，再将石台拉进来。 84、来自海洋中的怪物：斯基拉。 85、制服凤凰之后，克里托斯就能骑着它进入命运女神的宫殿了。 86、在这里先拉动走廊尽头的开关，让地面喷出气流，然后赶快跑过来站在气流上，二段跳之后按住×键，利用翅膀滑翔过右前方的铁门。


图85

87、首先打碎中央平台的机关，让时间重新流动。然后先敲响左边的大钟，马上让时间停滞；利用中间的悬挂点，尽最快的速度跳到右边敲响另外一个大钟，两个大钟同时鸣响的话就能震开中央的雕像了。雕像出现裂缝之后，再到中央平台靠近水面的地方推动转轴，让水下面的杠杆和缺口对齐。接着到水底拉动开关，让缺口和杠杆卡住。再到水面上推动转轴，把敲钟用的横木转过来对准雕像，把它撞开。


图86


图87


图88


图89


图90


图91


图92

88、命运女神拉克西斯企图阻止克里托斯。 89、阿特珀斯把克里托斯带回了他与阿瑞斯战斗的地方。 90、打碎镜子，就能把阿特珀斯封印在里面。 91、这里要连续进行数场战斗，难度非常大。要好好使用不同的魔法来对付各种敌人，并利用沿途的几个箱子补充体力和魔法。 92、攻击女妖雕像的两个爪子让它抬起来，然后分别拉开左右两边的开关就能打开门了。 93、打碎卡住笼子的骷髅，就能用开关把笼子打开。

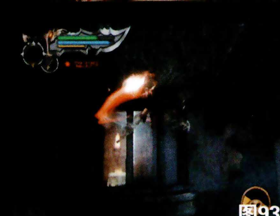

图93


图94


图95


图96


图97


图98

94、这里要把克罗索的三只手分别钉死，才能继续向上层前进。 95、在与宙斯战斗的第一阶段，克里托斯是无法直接攻击到宙斯的。必须对女妖使用特殊攻击，发动震动波，才能对宙斯造成伤害。 96、面对使用闪电神力的宙斯，即使是克里托斯也难以匹敌。令人意外的是，克里托斯居然使用了诡计，扭转了不利的局势。 97、终于到了报仇的时刻了，用奥林匹斯之剑洞穿宙斯吧。 98、结局是悲剧性的，但故事显然没有终结。

在熟悉的城市
喧哗格斗的少年人生
缔造属于你的传说!!



暴走激昂的少年的人生在这里延续！以不良少年为主角的动作游戏《喧哗番长》以独特的游戏方式向玩家们展示了一个不同的年轻人的游戏。在充满热血与男子气概的世界中，为了成为喧哗地盘上的第一高手，朝着未知的方向奔跑吧！　□文/猴子

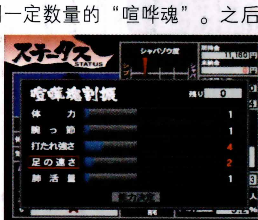
PS2	本刊译名：喧哗番长2 全速飞驰				CERO B
	SPIKE	6800日元	2007年3月8日		
动作	DVD-ROM	日版	1人	239KB	

喧哗番长的必备服装

俗话说人靠衣裳马靠鞍，要想出去混的话不弄身好行头是不行的。游戏里主角的装备包括内衣（**インナー**）、外衣（**アウター**）、裤子（下半身）、鞋子（靴）、帽子、眼镜和口罩（**マスク**）。其中上衣和裤子都是有口袋的，口袋数量决定携带道具的多少，不同风格的服装可以使你在别人面前和心目中的形象变得截然不同。此外发型与胡须也可以选择，衣服和头发都可以去服装店和发廊购买，之后在自己家中就可以自由变更了。在出门之前把自己打扮得威风一点的话，就会在外面受人敬畏，反之就会人见人打。所以平时要多攒点金钱去服装店里购买合身的衣服。

提升男子汉的等级

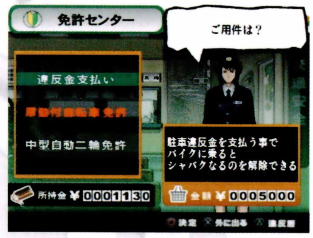
所谓“汉の器”，指的是男子汉要提升自己的“汉の器”，就必须多在外面打架，打多了之后“汉の器”上升，就会得到一定数量的“喧哗魂”。之后在“**ステータス**”画面里按△就可以将“喧哗魂”分配到不同的方面，包括体力、腕力、抗打击强度、奔跑速度和肺活量。在游戏里，体力决定主角的HP，腕力决定攻击力，抗打击强度决定防御力，奔跑速度决定移动，肺活量决定持久能力。在游戏里主角跑起之后一段时间会有心跳显示，如果变成蓝色的话就快撑不下去了。如果肺活量太低的话跑不了几步就坚持不住，所以值得注意。



→「汉之器」升级之后，可以提高自己的素质。

上路之前的必需工作

最能展示喧哗番长魅力的东西除了身上的行头之外，拥有一部好的摩托车也是很重要的。但是一开始的时候主角没有骑摩托车的执照（免许），必须去鲛岛站的免许中心去办理。在初期主角家里只有一辆自行车，在拿到执照之后就可以去车行买助力车或摩托车了。骑车的时候要注意遵守交通规则，随便撞了人的话警察可是要找麻烦的。此外要注意的是日本的道路是靠左走的，如果按照平时在国内的习惯贴在右侧的话，小心被迎面过来的车撞到，搞不好你的喧哗人生就终结在马路上行驶的某辆不知名小货车的轮子底下了。正所谓车祸猛于虎，尤其是在骑自行车或者摩托车的时候，一定要小心。



→必须有免许才能开车。

符合规矩的见面问候

在日本，不良少年打架之前是要先按照规矩“问候”一番的，双方要用带电的眼神互相交流（俗称：照眼），还要说出相应的台词。在游戏里按R2就可以“放电”，之后的台词在一转眼间从各位眼前闪过，之后就是按不同的键来选择台词（台词的多少和你当时的气势有关，气势强的时候是3选1，如果太衰了话就会变成6选1）。如果选错的话会造成不好的效果，导致士气下降。如果逃避眼神大战的话就会被看不起，所以大家在平时还是多练练吧。随着剧情的推进，当你在某片地方已经称霸的时候，再找以前的手下败将并且用眼神去“电”那些家伙的话，他们就会主动求饶。

打架之外的生活部分

虽然主角是高中生，但是平时几乎可以不用去学校上课（话说回来这种问题学生不去学校倒也不是坏事），大部分时间都是在外面的街上打架混日子的。但是平时可能会缺钱，所以有时候需要去打工，包括搬运货物、送报纸和快餐等等。但是你的仇家们在你工作的时候也不会放过你，因此要想比较顺利地打工的话，最好在自己已经摆平的地方做。

除此之外，恋爱也是高中生活不可缺少的部分（果然是个不务正业的游戏）。在游戏中一共有3个女生，她们的性格以及对主角的态度都不一样，要想获得她们的好感，就要在平时勤快一些，收到短信之后常去她们那里跑跑，有什么忙该帮就帮，这个就不用别人教了吧（笑）。



←恋爱要素显得很薄弱。

喧哗上等的格斗技

“喧哗”在日语里就是打架的意思。因为这是一部以少年为主人公的游戏，所以打架的结果一般也就是把人打成伤残送进医院，很少有出人命的情况（不过这样也够受了）。一旦被打倒的话，即使Continue也会支付一笔医疗费，而且3天之内都要缠着绷带见人。要是不想因此人财两空的话就必须掌握格斗的技巧。

游戏里的格斗技包括普通技（□键为通常攻击，△键为重攻击）、CHARGE技（按住□键一段时间后发动）以及必杀技（长按△键）和超必杀技（长按△键+○键），其中超必杀技是要消耗气合的。积攒气合的方法很简单，按下R3蹲在地上一段时间就可以了。但是在打群架的时候这么做等于找死，所以平时还是要带些补充道具，食物补充体力，饮料补充气合。

在游戏中，随着情节的发展，主人公可以得到新的必杀技与超必杀技。另外还可以去大山田道场学习新技，但是需要支付一定的学费，也就是说一些必杀技、超必杀技是要拿钱购买的。不同的喧哗技可以组合成不同的种类，总的来说有摔跤系和拳击系两种完全不同的风格。



→在大山田流道场里面可以学习很多格斗技能。

©2005,2007 SPIKE All Rights Reserved.

随时随地保持精神

“シャバゾウ”指的是主人公的外表风貌，从シブイ（最酷）到シャバイ（最衰）的颜色表示分别是红色→橙色→黄色→绿色→蓝色→紫色。当シャバゾウ下降到最低的时候就不能到商店买东西，而且会被人鄙视，所以平时尽量要保持在シブイ的状态。

在游戏中，以下行动可以提高シャバゾウ值：打架获胜、攻击敌人的车辆、在眼神大战中胜出、完成一段剧情/打工成功。

相对地，下面的行动会导致シャバゾウ值的下降：在敌人面前逃走、被警察抓住、无视敌人的眼神挑衅、骑车撞人、攻击平民或平民车辆、违反交通规则、破坏自动贩卖机、偷袭敌人、随便乱捡地上的钱（敌人的圈套）、骑摩托时制造噪音。

在游戏里有一个能够比较快地提升シャバゾウ的方法：首先要掌握比较厉害的对群体超必杀技（如大山田流的热き血潮），在找到敌人之后把他们引到一个比较集中的地方，放超必杀就可以迅速提高シャバゾウ值。

与朋友一起喧哗奋战

天下不是一个人能打下来的，要想在这片虎狼群集的地方称霸，首先得有一支自己的队伍。主人公身边会有几个跟班的小弟（舍弟），平时可以用手机和短信与他们联系，自由行动的时候可以将他们叫出来，跟着自己一起到处砸场子打架。另外游戏的流程和朋友们发来的手机短信有关，剧情开始之后就要前往地图上标记“E”的地方。在一段剧情结束之后有3天左右的自由活动时间，这期间可以去打架或者打工赚钱，一直到下一段剧情出现为止。如果隔一段时间还收不到短信的话，就在每天早晨8点之后多到外面转转，可能会收到短信。



利用业余时间打工

刚才说过，在缺钱的时候可以靠打工来挣点生活费，现在就说一说打工的具体方法。在阵场车站有一家专门帮人介绍工作的职业介绍中心，只要到那里就可以找兼职的工作。工作的种类很多，可以根据自己的能力进行选择。一般来说，搬运东西需要比较多的体力和速度，如果行走速度和肺活量不够的话，就很难胜任。另外一种工作相对来说好一点，主要是负责新闻报纸和荞麦面之类东西的配送工作。只要有了驾驶执照（免许）就可以做了，需要注意的是在送东西的路是不要违反交通规则，不要撞到人，更不要和找麻烦的人纠缠。



游戏中时间的流逝

游戏里是存在着时间概念的。一般来说，玩家们控制的主人公在家睡觉的默认起床时间是早晨8点，出门之后每小时大约相当于现实中的1分钟左右（时间过得太快了，有时候打完人家一拳就好几分钟过去了）。一天分为凌晨、早晨、上午、中午、下午、傍晚、晚间、深夜等不同的时间段，在不同的时间会发生不同的事情。一般游戏里规定的剧情大多发生在白天，有的时候也有晚上活动的情况。和许多游戏一样，敌人的能力到了晚上会增强许多，如果大家觉得白天在外面打架没什么意思的话，可以到了晚上再出来活动。



东关地带双雄并列斗争勃发风起云涌究竟鹿死谁手
都市边缘街头少年燃烧青春热血疾走自当全力以赴

游戏里的格斗技分为连续技、必杀技和超必杀技等不同的类型，其中连续技的设定和《上帝之手》很像，从第一下攻击到最后结束分为4次，每一次都可以选择合适的招式。超必杀技的发动需要消耗气力，在对付厉害的敌人时有很大用处，所以在比较艰苦的战斗前都要准备好回复气力的道具。



→随着剧情的推进，可以获得许多新的技能。

背后攻击（×键+□键）		
技名	价格	威力
背后にエルボ—	0	★
背后に里拳	5120	★☆
背后にキック	3850	★☆
背后蹴り上げ	3250	★

必杀技（长按△键）		
技名	价格	威力
里拳	7850	★★☆
强烈ボディ—ブロ—	0	★★
强烈正拳突き	0	★★☆
大振りビンタ	11200	★★
ぐるぐるパンチ	12350	★★★
两腕回转パンチ	9800	★★
后ろ蹴り	2980	★★★
ブラジリアンキック	16850	★★★☆
颜面前蹴り	8950	★★★
逆回し蹴り	10550	★★★☆
浴びせ蹴り	13680	★★
ロ—リングソバット	7850	★★
ドロップキック	14800	★★★★
延髓蹴り	12850	★★☆

ジャンプ技（跳跃时按□键）		
技名	价格	威力
ジャンプドロップキック	7850	★★★☆
ヒ—ロ—キック	6340	★★★
ジャンピングキック	0	★★☆
ジャンピングニ—	3850	★☆
フライングボディ—アタック	3850	★★

超必杀技・剧情		
技名	入手方法	威力
怒りの铁拳	最初必杀技	★☆
回转硬派里拳	三岛、羽柴击破	★★
一刀两断	井上、黑泽击破	★★☆
猪突猛进	阿佐见击破	★★★
八方破れ	在武藏山タワ—与50人对战胜利后获得	★★★
硬派一心	在岛村高校与山田会话	★★★☆
破坏の狂拳	在房曾工业高校与菊永会话	★★★☆
不知火	在阵马高校与阳一、阳二会话	★★★★
爱と怒りの豪拳	与加纳会话	★★★★☆
星屑の地雷	与木村会话	★★★★★

ダウン攻击（敌人倒地时间在侧面按□键）		
技名	价格	威力
ストンピング	0	★
ダウン蹴り	2180	★☆
エルボ—ドロップ	2980	★★
ヒップドロップ	3980	★★☆
ニ—ドロップ	3240	★★☆
ダインパンチ	2480	★

ダッシュタックル技（跑步时按L2）		
技名	价格	威力
押し倒しタックル	0	★
ダイビングボディ—プレス	5240	★★
高速タックル	3850	★☆

超必杀技・道场（长按○键+△键）		
技名	价格	威力
愤怒の炎	29800	★★☆
热き血潮	78500	★★★★
霸天光	59800	★★★☆

CHARGE攻击（长按□键）		
技名	价格	威力
踏み入みアッパ—	0	★
カミソリアッパ—	5680	★★
カエルアッパ—	9850	★★☆
かち上げエルボ—	0	★
飞び膝蹴り	8680	★☆
金的蹴り上げ	5450	★★
タイフ—ンミキサ—	13650	★☆
アッパ—スイング	7350	★
ちゃぶ台返し	4990	★

关于运转免许证

违反金支付い 5000 缴纳违法停车的罚金，解除骑摩托车时的シャバイ状态

原动付自转车免许 10000 可以驾驶总排气量50CC以下的二轮或者三轮助动车

中型自动二轮免许 50000 可以驾驶总排气量在400CC以下的各种摩托车

喧哗魂入手场所

极东高校体育馆旁
极东高校最大的建筑物旁
大山田道场入口
多马大社入口
黑山车站北某店铺附近
武心女子高校附近最右边的ラクガキ里
阵场车站附近的小道中央(高架下)
东关ド—ムセンタ—附近
“传说横纲を倒した汉”达成
“传说全てを破坏する刚拳を持つ汉”达成

极东沿线两大势力龙争虎斗
狂犬恶魔昔日挚友反目成仇

沉睡的狂犬

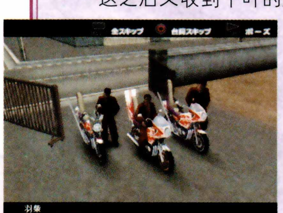
游戏开始，接受大山田影照的教导，进行基本操作训练。之后自动回到家中，收到千叶发来的短信。这时要去极东车站，与千叶对话，之后将街边的2个小混混打倒。一会儿之后会收到加藤发来的短信。白天的时候去学校，可以在屋顶和她对话。到了夜间，会发生东关狂走连合入侵的剧情。之后将周边的敌人打倒，最后与敌人的首领羽柴战斗。

东关狂走连合



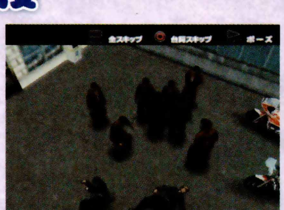
与佐伯新之助对话，出现选择分支：极东线沿线のトップを目指す/极东线沿线の支配を目指す。选择前者，正式进入极东连合篇，之后是与佐伯新之助的战斗。随后收到短信（连续3回），前往车站附近的E标记处，与岛村战斗。（选择：とりあえず止める）之后前往公园附近的E标记处，有一名女子被几个不良少年搭讪，帮助她（选择：助ける），与ナンパ男战斗。来到极东高校体育馆的E标记处，一个平时认真学习的学生被人欺负，帮助他（选择：助ける），最后前往极东高校的E标记处，斋藤老师被几个不良少年找麻烦，帮助她（选择：助ける）可以获得她的理解。

这之后又收到千叶的短信（震动极东的大事件），此时回到家中休息，发生剧情（如月邀请主角加入东关狂走连合失败）。



接下来收到横仓发来的短信，前往极东高校校门前，发生シンジ的剧情。再前往极东车站，来到车站附近的蓝色标记处，发生剧情，三岛和羽柴前来挑衅。之后是与他们的战斗。胜利之后得到ヤスオ的承认，“回转硬派里拳”入手。

短兵相接



回家休息之后，第二天收到シンジ发来的短信（3日后极东连合集会）。之后的3日内可以自由活动，一直等收到佐伯发来的短信之后，在家门前和他对话，之后前往极东神社的蓝色标记处（集会）。得到消息后，前往阵场车站的蓝色标记处，与三岛等人战斗，之后与黑泽战斗。在战斗发展到一定程度之后发生剧情。黑泽等人在失败之后脱离东关连合组织。

短兵相接



收到村上发来的短信，前往武心女子大附属高校。在校门前与村上对话，帮她找到丢失的药物（选择：探してあげる）之后要在2分钟之内帮她找到。（找不到也没关系）

随后的3天是自由行动时间。3天之后，收到加藤发来的短信，东关的人来学校闹事。来到极东高校校门前蓝色标记处，知道我方的人被敌人埋伏。得到消息之后在古宿一带寻找菊永（E标记处），与井上、黑泽战斗，“猪突猛进”入手。

树下的告白

收到加藤发来的短信，到极东高校，在教室与シンジ对话。选择：极东沿线を东关狂走连合から守るため/俺自身がどれほどの器か试すため都可以，之后来到在极东高校操场的大树下，与加藤对话。她向主人公表白，这时候选择“俺も实は好きだつた”的话，她就会正式成为主角的女朋友（想追其他女生的话就不要选）。



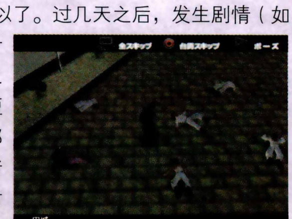
之后在3日内自由行动，直到收到佐伯发来的短信，然后前往极东高校绿色标记处和，之后再前往武心女子大附属高校（黑山车站）的蓝色标记处，与15人战斗。

码头大作战

回家休息之后收到佐伯发来的短信，前往极东高校绿色标记处，这时候选择“光立馆に行く”，前往七王子车站附近光立馆高校绿色标记处。东关狂走连合的人要和主角单挑，前往黑山埠头（在地图最右边）蓝色标记处，与阿佐见等15人战斗，“一刀两断”入手（事先准备好回复道具）。

八方裂破

收到佐伯发来的短信，这几天没什么事情，自由行动就可以了。过几天之后，发生剧情（如月开始准备计划）。不久之后收到匿名短信，加藤被绑架了。绑架者要求主在22时一个人前往武藏山车站北边的武藏山タワ—，那里只有埋伏，以必须准备好艰苦作战。与50人战斗胜利之后，“八方破れ”入手。



最终的决意

主角抓到绑架事件的主使者，但是没问出加藤在哪里。之后大山田来探望主人公，勉励他不要灰心。之后收到佐伯和千叶发来的短信，他们帮忙调查加藤的下落。几天之后收到佐々木发来的短信，来到极东神社蓝色标记处，知道如月和他们约好在3天之后决战，大家商议准备在3日后的0点前往武藏山车站前的东关ド—ム。

在这3天内，地图上出现大量E标记，前往这些地方。前往岛村高校前与山田对话，选择“仲间を大事にするところ”，“硬派一心”入手。

前往极东高校与レイナ对话，选择：“なります”或者“俺は俺の军团作ります”，之后前往屋上与佐伯对话。



前往房曾工业高校与菊永对话，选择“友情です”，“破坏の狂拳”入手。

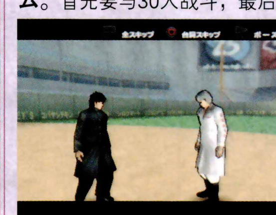
前往阵马高校，与阳一、阳二对话选择“いつ何时でも”，“不知火”入手。

前往国志摩高校与木村对话，“星屑の地雷”入手。

前往光立馆高校与加纳对话，“爱と怒りの豪拳”入手。

前往武心女子高校与村上对话，所有的事情都交代完毕了。

最后在3天的期限到来之际，前往东关ド—ム。首先要与30人战斗，最后和如月战斗，“国士无双”入手。按照原先的选择，主人公可能会与田中ヤスオ战斗，胜利的话会得到“汉气”。





都市边缘少年反叛精神不灭 喧哗番长驰骋嚣张气势长存

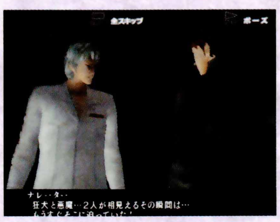
狂犬出世



一开始的剧情和极东连合篇相同。收到短信后，到学校与シンジ对话，到屋上与加藤对话。发生山田的剧情之后，从加藤那里收到短信后，前往极东高校，与羽柴战斗。

如月的引诱

剧情之后，可以选择进入东关连合（选择“极东线沿线の支配を目指す”）。之后与佐々木战斗，战斗结束后收到短信，来到极东高校部室前，发生剧情。另外这一章里也有需要帮助的人，需要去有E标记的地方看看。除了极东连合篇里的3个要帮助的人之外，在公园里还有一位大叔被不良少年欺负选择：“助ける”，帮他解围后可以得到10000日元。



回到家门前的蓝色标记处，发生剧情，之后前往极东高校的校门前（发生三岛的剧情），前往极东车站的蓝色标记处，主人公原先的朋友们见他背叛都很生气，要在这里收拾他。这时要与シンジ、佐伯、ヒロシ战斗，胜利之后“回转硬派里拳”入手。

背叛

在和极东高校的朋友们决裂之后，主人公就算是正式成为东关狂走连合的成员了。休息之后收到三岛发来的短信，在3日内自由行动。3天之后收到羽柴发来的短信回到自己家中。

兄弟仁义



休息后，收到如月发来的短信。要在16时前往阵场南的シロクマ一卜的背面，这时极东的人开始反击。首先要将阵场附近的杂兵打倒，然后与今井阳一、阳二战斗，胜利后“不知火”入手。

锋芒毕露

一开始的时候在3日内自由行动，一直到收到羽柴发来的短信，之后在白天前往鲛岛车站北口，与三岛对话，之后前往古宿的E标记处，和极东连合的人见面之后，与菊永战斗。当战斗进行到一定程度后，发生剧情，之后与黑泽战斗，“猪突猛进”入手。

山路狂飙

暂时先自由行动，一直等收到羽柴发来的短信，回到家中。剧情发生后，在家门前与烈火的成员对话。之后来到鲛岛南口，与三岛进行飚车战前往高雄山。到达地点后，与三岛战斗。

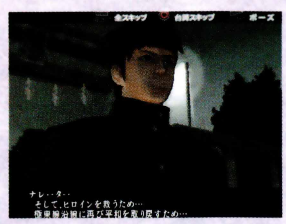
女子特攻队



收到田城发来的短信，前往黑山车站北口。与虎蝶乱成员对话，第二天16时，到武心女子学校前等待，极东的人又来了。与15人战斗。在连续战之后与佐伯战斗。

神社喧哗

收到田城发来的短信，暂时先自由行动。2、3天后，收到如月发来的短信，之后前往黑山埠头的E标记处，与如月对话。

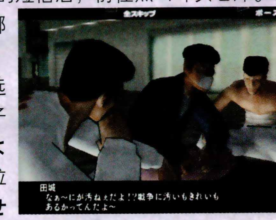


之后收到田代发来的短信，暂时自由行动，2、3天后接到田城的短信，前往E标记所在处（高雄山停车场）。

到20时，前往衣ノ岛神社，与菊永战斗，胜利之后“破坏の狂拳”入手。这场战斗要对付的敌人比较多，难度较大，在和敌人交手的时候要注意带足道具。

计划外的阴谋

收到如月发来的短信，在数日内自由行动。直到再收到如月的短信后，前往黑山埠头仓库。东关的人准备绑架加藤叶子，这时候可以选择“加藤叶子を拉致するよう支持”和“拉致を止めさせる”，之后与井上战斗，胜利后“疾风怒湾”入手。



决战体育场

首先在3日内自由行动，之后前往武藏山车站北侧的的东关ド一ム与极东连合的人决战。最后与田中ヤスオ战斗，胜利之后得到“汉气”。接下来找东关连合的幕后黑手作最后的决战，之后就可以进入隐藏的结局。

东关地区全图一览	
1 多马大社	20 ヘアサロンRIKI
2 高雄山车站	21 阵场高校
3 ファッションセンタ一なかじま	22 ゲ一ムセンタ一Bomb
4 武藏山タワ一	23 鲛岛二轮（有）
5 衣ノ岛车站	24 鲛岛免许センタ一
6 ROUTE 66	25 岛村高校
7 衣ノ岛稻荷	26 大山田喧哗道场
8 杂货屋ZACKER	27 自宅
9 CUT SHOP KITAHARA	28 ハッピ一ベル
10 breezy	29 极东车站
11 武心女子高校	30 テ一ラ一寺西
12 黑山车站	31 バ一バ一鸟岛
13 古宿车站	32 鲛岛车站
14 黑真高校	33 极东高校
15 武藏山车站	34 阵场アルバイト绍介场
16 ファザ一アンド マザ一	35 房曾工业高校
17 七王子车站	36 阵场车站
18 床屋 七王子	37 国志摩高校
19 ホビ一ライク	38 BIKE SHOP BOON



天上地下唯我独尊真拳格斗喧哗上等皆英雄正气
街头暴走全速飞驰慷慨激昂意气风发显狂傲人生

衬衣

名	价格	口袋数量	名	价格	口袋数量
TシャツA	1800	0	ベースボールジャージ	12000	0
TシャツB	1800	0	アンダーシャツ	3800	0
TシャツD	1800	0	タートルネック	2800	0
TシャツF	1800	0	サラシ	900	0
TシャツG	1800	0	ヘンリーネック	4200	0
TシャツI	1800	0	トレーナーA	3900	0
TシャツJ	1800	0	トレーナーC	3900	0
TシャツL	1800	0	トレーナーD	3900	0
TシャツN	1800	0	パーカーフードA	4500	0
VネックT	1800	0	パーカーフードB	4500	0
VネックTシャツC	1800	0	パーカーフードD	4500	0
VネックTシャツE	1800	0	ポロシャツA	4000	0
VネックTシャツG	1800	0	ポロシャツC	4000	0
长袖TシャツA	1800	0	包带	4000	0
长袖TシャツC	2500	0	襟シャツA	6800	0
长袖TシャツE	2500	0	襟シャツC	6800	0
长袖TシャツG	2500	0	襟シャツE	6800	0
Vネック长袖TシャツA	2500	0	襟シャツG	6800	0
Vネック长袖TシャツC	2500	0	襟シャツI	6800	0
Vネック长袖TシャツE	2500	0	襟シャツK	6800	0
Vネック长袖TシャツG	2500	0	襟シャツM	6800	0
タンクトップA	900	0	襟シャツO	6800	0
タンクトップB	900	0	襟シャツ+ネクタイB	3300	0
タンクトップD	900	0			

理发店发型

名	价格	名	价格
サンサンヘアー	3800	パンチパーマ	7500
坊主	3800	ウルフカット	5200
リーゼント	5800	オールバック	3800
ロケットリーゼント	7800	真ん中分け	3500
ロンリーダックチール	6500	ハゲヅラ	12100
フワリーダックチール	5800	デザインパーマ	7800
オールバック	3800	アフロ	7800
ロングリーゼント	6500	无造作ヘアー	5200
フワフワリーゼント	5800	おしゃれヘアー	6700
角刈り	3800	ツーブロックリーゼント	5800
短发そりこみ	5200		

外套

名	价格	口袋数量	名	价格	口袋数量
长ラン(制霸)	19800	4	レザージャケット	27850	4
长ラン(激龙)	21500	4	シングルロングコート	18500	4
长ラン(学神)	29800	5	ハーフトレンチコート	13450	3
短ラン(バスター)	14800	3	ドカジャンB	6500	3
短ラン(スパルタン)	18800	3	スーツA	12500	4
短ラン(ショットガン)	22550	4	スーツB	12500	4
极高标准学生服	9550	2	半被(壹)	3800	2
ショート特攻服(击)	7800	3	半被(贰)	3800	2
ショート特攻服(破)	15450	3	ベンチコートA	9800	4
ショート特攻服(超)	19750	4	ウインドブレーカーA	3980	2
特攻服(乱)	9800	3	ウインドブレーカーB	3980	2
ロング特攻服(岚)	24800	5	スタジアムジャンパーA	11500	2
ジャケット	12650	3	スカジャンA	24800	3
カーディガン	4800	2	スカジャンB	25500	3
ライダースジャケットA	37800	4			

裤子

名	价格	口袋数量	名	价格	口袋数量
トランクス	400	1	チノパン	5500	2
极东指定学生ズボン	6800	2	レザーパンツ	13800	2
Sハイウエイボンタン	10350	2	ハーフパンツ	5600	2
ハイウエイボンタン	9800	2	迷彩パンツ	6500	2
ボンタン	9800	2	和风パンツ	6000	2
ルーズボンタン	11200	2	ストレートジーンズ	6850	2
Sハイウエイドカン	17800	2	ダメージジーンズA	15800	2
ハイウエイドカン	13800	2	ダメージジーンズB	15800	2
ドカン	11500	2	ダメージジーンズC	15800	2
スラックスA	5800	2	ウインドブレーカー下	2500	2
スラックスB	5800	2	甚平	4500	1
スラックスC	7800	2	スウエットパンツ	980	2
极东高校指定ジャージ	3500	1	ふんどし	1500	1
ルーズジーパン	8800	2	ライダースーツ	25000	2
カーゴパンツ	7800	2	つなぎ	2500	2
特攻パンツ	15800	2	ヤンキージャージA下	5250	2
ニッカポッカ	4800	2	ヤンキージャージB下	5250	2

武器

名称	价格	名称	价格
木刀	3800	金属バット	2300
竹刀	2700	木制バット	1600
角材	800	ハリセン	380
三段警棒	5800	鉄パイプ	1800
铁パイプ	1800	デッキブラシ	1900
デッキブラシ	1900	荧光灯	600
ビール瓶	200		

鞋类

名称	价格
黑革靴	5800
合革靴	3980
とんがり革靴	8900
ハイカットスニーカー	6850
安全靴	5800
草履	2800
草履+足袋	3400
ライダーブーツ	12800
スニーカー	7950
サンダル	1500

口罩/面具

名称	价格	名称	价格
一般マスク	150	バンダナ柄	1780
バンダナ	780	兵付きマスク	2250

眼镜类

名称	价格
グラサン	9800
マジメ眼镜	3350
丸グラサン	12000
ゴーグル	3800
おばちゃん眼镜	7800
マジメ眼镜	3350
フレームなし眼镜	12800
ハーフフレーム眼镜	15000
假面舞踏会眼镜	12800
ティアドロップグラサン	12000
ごついグラサン	38500

帽子

名称	价格	名称	价格
キャップA	1900	钵巻きA	780
キャップC	1900	钵巻きB	780
キャップE	1900	钵巻きC	780
キャップG	1900	ねじり钵巻き	780
キャップI	1900	目だし帽	1800
ニット帽A	980	迷彩キャップ	1800
バンダナA	450	野球のメットA	5800
バンダナB	450	野球のメットB	5800
バンダナC	450	工事用ヘルメット	4800
タオルA	450	包带	150
学帽	3800	半キャップA	3800
ヘッドバンド	1500		

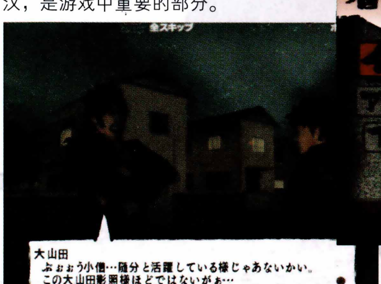
辅助道具

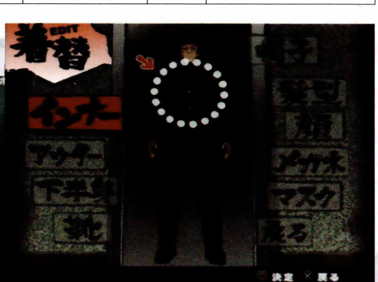
名称	价格	效果	名称	价格	效果
耐久プロテイン	1480	守备力一时上升			好地消除シャバイ状态
耐久プロテインS	2700	效果比耐久プロテイン更长	真・番町の哲学	7800	该系列最新作，完全消除シャバイ状态
耐久プロテインDX	4800	持续力最长的耐久道具	携带酸素ボンベ	700	30秒之内呼吸不会紊乱
番町の哲学	2400	畅销书，矫正シャバイ状态	攻击プロテインK-OS	2700	攻击力一时上升
			シロクマート限定シロクマ	13800	原创限定道具
续・番町の哲学	4600	上一本书的续作，能更			

修理工具

名称	价格	效果	名称	价格	效果
バイク回收チケット	1980	无论在什么场所都可以将车辆回收的奖券			的便携油罐
			携带ガソリンポット5L	700	可以装5升汽油的便携油罐
バイク修理キット	12800	无论是谁都可以修理摩托车的工具	Pレーダー	10000	可以探测警察位置的仪器
タクシーチケット	1500	可以去任何地方的计程车票，仅限一次	スーパーPレーダー	50000	警察探测器的加强版
携带ガソリンポット1L	500	可以装1升汽油			

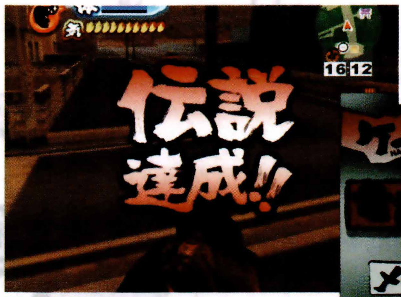
↓和大山田先生学习做一个出色的男子汉，是游戏中重要的部分。



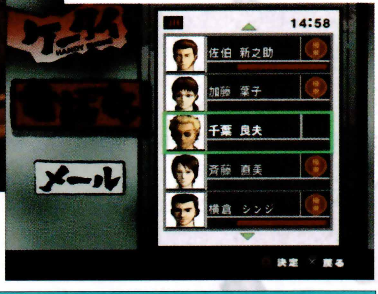


↑在家里更换服装，服装的搭配将影响到主人公的外表和基本素质。

No	传说	入手方法
001	拳一つで300人の强敌を倒した汉	空手打倒300人
002	拳一つで500人の强敌を倒した汉	空手打倒500人
003	拳一つで1000人の强敌を倒した汉	空手打倒1000人
004	400战无败の汉	400战无败
005	もはや相手の动きを读みきった喧哗王	在游戏中当身50次
006	谁かれ构わず敌とみなす近眼少年	攻击100名平民
007	触れる者皆伤つけた硝子细工の少年	攻击300名平民
008	暴れん坊少年	破坏100个镇子上的公物
009	恐怖のツッコミ男	用扇子打倒100人
010	史上最强の汉を倒した喧哗王	将大山田打倒
011	岛大辅と兄弟になった汉	在浜边向岛大辅挑战并获胜
012	女性のお尻を见まくったお尻鉴定人	用眼神射线看50名女子的臀部
013	异常なまでにお尻を见まくったお尻星人	用眼神射线看100名女子的臀部
014	女性の胸を见つづけたおっぱい评论家	用眼神射线看50名女子的胸部
015	视线の先はいつも胸部なオッパイ星人	用眼神射线看100名女子的胸部
016	野性の眼光で50人の女を狂わせた汉	用眼神射线吓倒50名女子
017	狂气の眼光で100人の女を狂わせた汉	用眼神射线吓倒100名女子
018	实は男が好きなのかもしれない男	用眼神射线看5名男子的裆部
019	本当に男が好きだった男	用眼神射线看15名男子的裆部
020	自称年上キラー	与50名大婶对话
021	女子高生ハンター	与50名女子高中生对话
022	女性ばかりにタックルし续けた变态男	用×+L2撞倒30名女性
023	眼力だけで50人の强敌を倒した汉	用眼神射线吓倒50名敌人
024	眼力だけで100人の强敌を倒した汉	用眼神射线吓倒100名敌人
025	视线を合わせようとしないシャバゾウ	无视敌人的眼神射线50次
026	视线を绝对合わせようとしない腰抜け男	无视敌人的眼神射线100次
027	车の冲击に耐え续ける铁人	被车撞倒50次
028	车の冲击すら快感に感じる超人	被车撞倒100次
029	电车にぶつかってしまった汉	被电车撞倒1次
030	1度ならず3度も电车にぶつかった汉	被电车撞倒3次
031	铁道マニアな汉	乘电车走遍所有的车站
032	铁道嫌いな男	从来不搭乘电车
033	タクシーマニアな汉	乘出租汽车走遍所有的车站
034	タクシー嫌いな男	从来不搭乘出租汽车
035	ママチャリLOVE男	累计骑自行车200km
036	交通ルールを守るセーフティドライバー	免许取得后30日不违反交规
037	交通ルールを死守するゴールド免许汉	免许取得后100日不违反交规
038	道路交通法が理解できない男	一直违反交通规则
039	默々と教习する真面目な汉	在教习所内走动30km
040	ツーリング命なバイク小僧	骑摩托车距离超过100km
041	超テクウィリー野郎	只用后轮骑车100m
042	神の领域でウィリーする汉	只用后轮骑车1000m
043	まるで自分の手足の如く铁马を操る汉	让自行车或摩托打转30次
044	铁马を鸟のように羽ばたかせた汉	骑摩托车全速从高处降下超过30m
045	二轮车运转技术に疑问を感じるさせる汉	骑车转弯时摔倒30次
046	二轮车运转技术がないことが确定した汉	骑车转弯时摔倒50次
047	バイクから30回飞び降りた自虐的な汉	按L2从摩托或自行车上跳下来30次
048	生き急いでいるバイク飞び降り汉	按L2从摩托或自行车上跳下来50次
049	バイクで人々を威吓しまくった汉	骑摩托车按R2威吓50人
050	バイクで人々を威吓し续けた爆音汉	骑摩托车按R2威吓100人
051	ママチャリを世界一速く走らせた汉	骑自行车追上一定数量的摩托车或汽车
052	スクワットをし续けたトレーニングマニア	使用“ウンコ座り”累计100次
053	神赖みし续けた他力本愿な汉	参拜100次神社
054	プロ野球选手を今さら目指す汉	在东关ドーム的バッターボックス打100次棒球
055	携帯电话を使えない男	不使用手机通关
056	タンカの达人	掌握全部的眼神对战台词
057	何度捕まっても反省しない男	被警察逮捕30次
058	反省する气が全くない前科50犯	被警察逮捕50次
059	50万　窑庵部幛	存贮50万日元
060	100万　窑猡未蠼黏蚱部幛	存贮100万日元
061	お前の金は俺の金な自分胜手な男	存贮10万日元（在地上发紫光的钱）
062	金こそすべてと悟った钱ガメ	存贮30万日元（在地上发紫光的钱）
063	违反金未拂い借金王	累计罚金100万元（不支付）
064	史上最强のシャバ王	总是在对眼神时说错台词
065	史上最强のシャバ神	在对眼神时说错更多的台词
066	セーブせずにクリアした变人	不存储游戏通关
067	大凶を引いた可哀想な男	在神社抽签的时候抽到“大凶”
068	大吉を引いた最强の运を持つ男	在神社抽签的时候抽到“大吉”
069	ハエすら止まるパンチ力の男	在游戏厅玩パンチングマシーン用最弱的力击打
070	全てを破坏する刚拳を持つ汉	在游戏厅玩パンチングマシーン超过大山田的记录
071	横纲を倒した汉	在游戏厅与相扑扳手腕取得“横纲”级胜利
072	十两に负けた男	在游戏厅与相扑扳手腕取得“十两”级失败
073	ゲームセンターの虎	得到10000枚以上的游戏代币
074	どんな仕事も完璧にこなす伟人	做完全部打工的工作
075	なにやらせてもうまくいかないダメ夫君	连续10次打工失败
076	东关一の亲切汉	帮助所有遇到困难的人
077	东关最速の汉	赢得所有摩托车赛的胜利
078	プチ断食を　Q行した汉	1天之内不吃任何东西
079	断食マニア	数日之内不吃任何东西
080	断食の鬼	连续一周不吃任何东西
081	若干ヒキコモリ	连续在家睡4天觉
082	完全ヒキコモリ	连续在家睡8天觉
083	プチ家出	连续3天不回家
084	ガチ家出小僧	游戏时完全不回家
085	数日间何もしなかった暇人	几天内什么也不做（不能碰手柄）
086	1周间何もしなかった真の暇人	连续一周什么也不做
087	ひたすらうんこ座りしていた	保持“うんこ座り”连续几小时
088	数日间に渡りうんこ座りし续けた修行僧	保持“うんこ座り”连续几天
089	シャドウボクシングし续けた妄想喧哗王	一直打空拳不伤到人
090	喧哗番长なのに喧哗しない平和主义者	连续数天不和人打架
091	发型が年中违い谁だか分からない汉	在游戏中一直改变发型
092	发型を全く　浃à胜い长坤铯辘虺证	在游戏中一直不改变发型
093	见る度に服が违うファッショナブルな汉	在游戏中一直改变服装
094	いつ见ても同じ服を着ている汉	在游戏中一直不改变服装
095	アンパンを食べ续けたアンパンマニア	在游戏中一直只吃アンパン
096	コロッケパンが生きがいなコロッケマン	在游戏中一直只吃コロッケパン
097	牛乳依存症なミルク星人	在游戏中一直只喝牛奶
098	ビタミンCをこよなく爱する汉	在游戏中一直只喝オレンジジュース
099	一流シェフの特　e弁当を爱する食通贵族	在游戏中一直只吃一流シェフの便当
100	绝伦男	在游戏中一直看H书
101	クマ四兄弟を集めた汉	收集4个小熊钥匙链
102	传说のナインボールを集めた汉	收集9个ナインボール
103	ナインボールを3度も集めた超人	连续3次收集9个ナインボール
104	着ぐるみをすべて集めた超人	收集全部的服装
105	全てのバイクを手に入れたバイクマニア	收集全部的车辆
106	大山田流喧哗道传承者	习得道场的全部技能
107	全てのエンディングを见た超人	打出所有的结局
108	前作のデータを持っている汉	拥有上一代游戏的记录



↑在达到一定条件之后，就可以完成属于自己的“传说”。在游戏里一共有108个传说，收集起来很不容易。



↓移动电话可以方便地将朋友叫出来，和自己一起行动，而短信则是游戏剧情推进的关键。

食物与饮料

名称	价格	效果	名称	价格	效果
アンパン	150	体力小回复	ファミリーピザL	2400	全员体力中回复
コロッケパン	200	体力小回复	ファミリーピザLL	3200	全员体力中回复
おにぎり	280	体力小回复	牛乳	100	气合少量上升
烧きそばパン	250	体力小回复	コーヒー牛乳	150	气合少量上升
カレーライス弁当	850	体力中回复	ビンジュース(オレンジ)	200	气合少量上升
肉まん	300	体力小回复	气合ドリンク	450	气合较大上升
のり弁当	550	体力中回复	气合ドリンクZ	800	气合大量上升
烧肉弁当	1150	体力中回复	タスキラチボトルショート	6480	体力与气合回复
极上烧肉弁当	2800	体力大回复			
ステーキ弁当	1800	体力中回复	タスキラチボトルグランデ	19750	体力与气合全回复，建议在危急的时候使用
一流シェフの特别弁当	4800	体力最大回复			
ファミリーピザS	900	全员体力小回复			
ファミリーピザM	1600	全员体力中回复	スタミナンリバース	3980	体力与耐力少许回复

七王国间的战乱，两个世界的撞击，为信念而战斗！



序章 故事从这里开始

在玛娜诞生以前，来自无人知的次元空间名为阿尼斯的大魔女使世界陷入无边的黑暗。虽然最终邪恶的大魔女被树之守护者消灭，但黑暗并没有消退，世界仍然被黑暗封印。此时玛娜女神用手中的玛娜之剑将引导世界走向灭亡的灾噩化身“神兽”打倒，并用自然精灵之力将他们封印在八颗玛娜之石中，驱散了世界的黑暗创造了新的世界。不知这样过了多少年，由草原王国佛鲁赛纳(**フォルセナ**)、兽人王国比斯特金古达姆（**ビストキングダム**）、魔法王国阿鲁提纳（**アルテナ**）、神圣的光之都威迪鲁（**ウエンデル**）、空中堡垒罗朗特（**ローラント**）、沙之要塞纳巴鲁（**ナバール**）六大势力构成了世界。

第01话 夜袭

贝当王国的由利埃鲁（**ユリエル**）小队五名成员构成，罗杰（**ロジエ**）是小队的核心人物，由于最近传来兽人王国备战的消息，因此小队负责执行秘密侦察任务。在该小队中还有一名高干子弟，她是右大臣的侄女，名为洁莱米亚（**ジエレミア**），因为出身高贵，因此态度相当傲慢。小队全体队员乘座飞空艇前往兽人王国途中，突然空中出现了大量兽人王国飞空艇并发起了猛烈的攻击。由利埃鲁小队成员立刻进入战斗状态，但飞空艇却中弹坠落。

第02话 兽森

由利埃鲁队长在飞空艇坠落时受了点儿轻伤，身边只剩下罗杰一人，其他三名队员不知去向。不过幸运的是飞空艇只是部分装甲受损，还可以继续飞行。由利埃鲁小队这次的任务是秘密任务，连军方都只有高层人士知道，不知道为什么兽人能及时发动袭击，难道是在贝当王国内部出了间谍？看来现在兽人王国已经进入战斗状态，当务之急是先寻找到其他的小队成员。击败兽人族派来小股侦察部队后，分散在森林中的伙伴们闻讯赶到，小队全体集合。但随后赶来的兽人的大部队却将五人小队团团包围，兽人国王加乌萨（**ガウザー**）质问罗杰一行为何要突袭兽人王国，使罗杰一行顿时摸不着头脑，因为他们得到的情报是兽人王国在做战争准备。此时贝当

NDS	本刊译名：圣剑传说 玛娜英雄			CERO A 全年龄対象
	SQUARE ENIX	5040日元	2007.3.8	
战略角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb

系统说明

资源

资源分为两种，一是矿石二是果实。矿石是建造建筑物的必须品，果实是召唤兵种的必须品。两种资源都有数量限制。

可视范围

探索前的地图昏暗，敌人的位置和资源的位置都是未知，需要在探索后才能成为可视地图。

移动

用触摸笔点中一名人物，然后点击移动目标地点，该人物则自动移动，点击屏幕上的**キャンセル**解除。

隐藏道具



在各个战场上都有隐藏道具，当人物行走到埋藏隐藏道具的位置头顶上会出现感叹号标记，完成战斗后自动获得该隐藏道具。不过寻找这些隐藏道具并不容易，想完全收集，玩家必须派遣大量部队仔细搜索地图的每一个角落。

上下屏切换



点击下屏幕右上角可以进行地图切换，然后点击地图上的任何地点，选中的单位都可以自动移动到该目的地，比十字键操作更为方便。在战斗中，玩家必须熟练掌握上下屏的切换，才能快速对自己的部队发号施令，在最短时间内消灭敌人。

装备道具

点击人物旁边的“装”字标记可以进入装备菜单，装备分为首、腕、指三类。装备道具是本作中提升主人公能力的唯一方法，因此我们要尽量取得最高级评价，获得更加优秀的道具。

势力显示

战斗中我方队员用绿色标志表示，敌方单位用红色标志表示，友军单位用蓝色标志表示，叉子标志表示双方正在战斗中。

画面操作

按L、R键可以旋转视角，十字键移动画面。

小队编成

点击下屏右侧的多人集中标志后，画面静止，此时用触摸笔将想编入小队的成员画入圈中，自动编成小队，队中成员集体行动，再点击一次后可以解除编成状态。

飞空艇操作

点击下屏幕左下角“IN”标志，进入飞空艇内部进行建设和操作。点击飞空艇后，点击战场上的停泊标

Copyright©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

人物特技


↓收获单位主要负责采集资源，但需要保护。


↑战斗中要注意己方士兵的布阵。

游戏中的每名主人公都有自己的战斗特技和待机特技，这些特技都是辅助型特技，可以提升己方战斗单位的能力或者降低敌人的能力。牢记各名主人公的特技并灵活运用，可以大大降低战斗的难度，取得更高的战斗评价。

名称	战斗特技	效果	待机特技	效果
ロジエ	攻防强化阵	5格内己方攻击防御上升20%	—	—
ユリエル	神速行动阵	5格内己方移动攻击速度上升	建筑士の心	全部建筑所需矿石减少
キュカ	激攻阵	5格内己方攻击力上升50%	建筑士の业	全部建筑作成速度上升
テケリ	必杀反动阵	5格内己方必杀技发动率上升30%	召唤士の业	瞬间召唤出收获单位和特殊单位
ジエレミア	加重阵	5格内敌方移动、攻击速度下降	操纵士の业	飞空艇移动速度上升
ガウザ–	地上觉醒阵	5格内己方攻击力上升30%，必杀发动率100%	地上超速召唤	瞬间召唤地上兵
アルマ	飞翔觉醒阵	5格内己方飞翔兵攻击力上升30%，必杀发动率100%	飞翔超速召唤	瞬间召唤飞翔兵
ベルガ–	再生阵	5格内己方HP缓慢回复，但收获、特殊单位不能回复	即行再生	使回复塔的回复量提高
ファルコン	弓觉醒阵	5格内己方弓兵攻击力上升30%、必杀发动率100%	弓超速召唤	瞬间召唤弓兵
ロキ	重装觉醒阵	5格内己方重装兵攻击力上升30%、必杀发动率100%	重装超速召唤	瞬间召唤重装兵
ヴァルダ	硬防阵	5格内己方防御力上升30%	空母障壁	己方飞空艇所受伤害半减

异常状态

异常状态在本作中危害颇大，通过装备精灵，我方主人公进行攻击时可以一定几率附加一定的异常状态，不过异常状态在一定时间内会自动消失。

名称	效果
火	攻击同时自身受到轻微伤害
雪	移动不能攻击不能
毒	攻击同时受到轻微伤害，时间比火状态稍长
石化	移动不能攻击不能，时间比雪稍长
暗	攻击命中率降低
催眠	移动不能攻击不能，受到攻击后自动解除
麻痹	移动不能
混乱	控制不能
魅了	攻击己方队员

胜利评价

每章战斗后都会得到评价，按照评价级别获得奖品，级别越高奖品越好。想得到高级的评价，玩家则需要在战斗中从各方面严格要求自己。

クリアタイム：游戏所用时间，时间越短分数越高
召唤**ユニット**数：召唤的单位数量越多分数越高
倒し**たユニット**数：打倒敌人数量越多分数越高，打倒敌人航母+10，打倒1人+3
战斗不能**ユニット**数：数量越少分数越高，己方人物战斗不能+3，NPC战斗不能+5
集めたトレントの实：采集的果实数量越多分数越高
集めたガイアの石：采集的矿石数量越多分数越高
マップ探索率：对地图的探索率越高分数越高
飞行空母**の**被害：飞空艇受到的伤害值越低得到分数越高。

志，飞空艇自动移动到该位置停泊。有些战场中，飞空艇初始位置距离资源较远，想快速获得资源，移动飞空艇必不可少。

兵种相克关系

本作的基础兵种分为弓兵、飞翔兵、重装兵、地上兵四类，这四类兵种间存在着相克的关系。熟练掌握兵种相克关系，可以将我军的损失控制到最小，并可以快速歼灭敌军。



伤害2倍

弓兵→飞翔兵→重装兵→地上兵→弓兵

伤害半减

弓兵→地上兵→重装兵→飞翔兵→弓兵

魔攻兵器

射程远威力大的特殊兵器，与其他四个兵种不存在相克关系。

精灵装备与魔法



装备精灵与装备道具一样，在战斗中装备后的精灵会出现在装备人物的头顶上，点击该人物，会在能力栏下出现“魔法”标志，点击后发动魔法。

祭坛

随着游戏的进行，战斗中玩家可以建造祭坛，祭坛分为复活和全地图属性攻击两种，复活祭坛用于复活战斗不能的主人公（战斗不能游戏结束的主人公除外。），需要消费部分矿石建造，每复活一名主人公需要消费10单位果实；全地图属性攻击祭坛建设需要消耗大量矿石，并且建成召唤神兽攻击后，建筑自动消失，需要重新建设才能再次使用。

王国的最新弩级巨大战舰从空中掠过，直扑兽王城，兽人王加乌萨立即率兵撤离前往兽王城。看来由利埃鲁小队不过是调虎离山的诱饵，也许正因如此兽人王加乌萨放过了被蒙在鼓里的由利埃鲁小队。罗杰提议一起前往兽王城，那样既可以探察事情真相也可以和主力部队合流。

胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジエ战斗不能、己方飞空艇坠毁

作战要点：按照队长的指示寻找矿石，召唤收获单位采集，寻找树木，召唤收获单位采集果实，最后召唤部队进行战斗，注意罗杰不要冲得太靠前。

第03话 兽人王城落つ

在兽人王城门口，罗杰一行果然找到了贝当王国的正规军，但他们却说自己接到的命令是消灭贝当正规军以外的一切人，不等罗杰一行解释便发起了猛烈的攻击。罗杰一行虽然是贝当王国的特殊部队，但是却不能束手待毙，冲出了正规军的封锁线后，众人冲进了兽人王宫内。一路上看到无数被残杀的兽人百姓，这已经完全不是由利埃鲁小队想象中的侦察作战，而是不折不扣的侵略战争。巴吉利奥斯（**バジリオス**）女将军是这场战争的总指挥，她在罗杰等人出发后不久，便打倒了反对战争提倡与兽人和谈的右大臣，发动了这次战争。而以武力征服兽人王国只不过是贝当王国计划的一部分，贝当王国接下来要在艾吉纳（**エジーナ**）黑镜的引导下征服整个世界。此时对贝当王国来说，罗杰等人已经等于是无用的弃卒，因此巴吉利奥斯女将军一见到罗杰等人便命令正规军将他们灭口。罗杰一行陷入了“自己人”的包围，突来的变故使他们不知所措。关键时刻兽人王加乌萨带领士兵出现，救出了罗杰一行。失去祖国的罗杰一行为了报答兽人王的救命之恩，决定与他们一起去营救那些无辜的兽人。

胜利条件：罗杰到达兽王城门口

失败条件：ロジエ战斗不能、己方飞空艇坠毁

作战要点：消灭掉镇守桥头的弓兵后，按队长指示建设，召唤克敌兵种，集团推进。

第04话 ミントス炎上



民拖斯（**ミントス**）是位于兽王城的东北的小村落，集中居住着那些不愿与人类争斗热爱和平的兽人们，因贝当王国这次突袭而受伤的兽人们目前都被运送到这里疗伤。但是贝当王国却不给兽人喘息的机会，贝当正规军尾随着伤兵赶到这里。强大的侵略者只给兽人王两个选择，一是从此兽人全部给贝当军充当奴隶，二就是死。虽然现在兽人王国已无力反抗贝当王国的侵略，但兽人王却不能让自己的子民沦为奴隶，结果凶残的贝当正规军在村中肆意破坏，连手无缚鸡之力的幼儿也不放过。看到贝当正规军的无道之举，罗杰等人拒绝了兽人王加乌萨的好意，宁愿背上背叛祖国的恶名也要与兽人们并肩战斗。

击退贝当正规军后，罗杰提议兽人王带领百姓们逃往神圣的光之

都威迪鲁，在那个兽人与人类和平共处的天堂寻求庇护。虽然兽人王加乌萨不愿离开自己的国家，更想为无辜死去的百姓报仇血恨，但为了保护剩下的百姓，还是采纳了罗杰的建议，命令部下保护百姓前往光之都威迪鲁，自己则和罗杰一行一起前往各国，通知他们做好战斗准备。此时，罗杰一行与兽人王一样，都已是无家可归的可怜人。

胜利条件：贝当军全灭

失败条件：ロジェ战斗不能、己方飞空艇坠毁；ガウザー战斗不能；ミントス村民全灭；兽人飞空艇坠毁

作战要点：先消灭下方偷袭的一弓兵一飞兵二名敌人，然后召唤两名地面步兵，集中火力可轻松全灭敌军。村民们比较结实，短时间内不会被敌人全部消灭。

第05话 再会

罗杰一行的第一站是号称难攻不落的罗朗特城（ロ—ラント），但是这里的首领加露拉（ガルラ）却对罗杰一行的忠告不已为然，毫不相信小国贝当敢向整个世界发起挑战。因此坚持要继续观望，断然拒绝了由利埃鲁提出切断贝当军补给线路的作战计划。无奈罗杰一行只得离开罗朗特城，出城时遇到了修卡（キュカ）的老友们，再见老友修卡自是非常开心。从他们口中还得知目前邻国沙之国纳巴鲁与罗朗特关系紧张，也许正是因为这个缘故，加露拉不敢贸然派兵。罗杰一行决定先去沙之国纳巴鲁为罗朗特解除后顾之忧，争取从三方面对贝当王国施加压力，强迫贝当王国放弃侵略计划。然而贝当军的行军速度却超乎想象，罗杰一行刚刚离开罗朗特城，贝当大军便已杀到，罗杰一行只好返回罗朗特城协助战斗。战斗中空中飞过纳巴鲁的军队，原来该国早已和贝当王国串通一气，联手发动侵略战争。众人赶到王宫时，加露拉已经战死沙场，加露拉的女儿米内露巴（ミネルバ）也被纳巴鲁军逮捕。修卡曾经杀死过敌人的统帅奥鲁比库斯（オウルピ—クス）的弟弟，这次相见心中自是感慨万千，米内露巴趁敌人分神之机，挟持奥鲁比库斯为人质，直到罗杰一行和罗朗特城百姓平安离开才将其释放，但自己却被纳鲁巴军扣留。



胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；アルマ战斗不能；ジョスタ—战斗不能

作战要点：消灭最初的敌人后，移动飞空艇至离矿石最近的停泊处，召唤重装单位对付敌人的主力部队，可派遣弓兵上场，对付敌人的飞行部队。

第06话 燃える砂

罗杰一行只得前往光之都威迪鲁向光之司祭报信寻求帮助，唯一让大家欣慰的是，兽人王国的百姓已经平安到达，并且暂时没有危险。然而光之都威迪鲁却是坚持永远中立的国家，因此不肯出兵战斗。当由利埃鲁提到艾吉纳黑镜后，光之司祭与暗之神官立即表示关注。正在交谈之时，一名纳巴鲁士兵闯入大殿，他和其他一些纳巴鲁士兵及法鲁空（ファルコン）在知道纳巴鲁与贝当王国联手发动侵略战争后，毅然离开了自己的祖国，一路上遭到了纳巴鲁士兵的追杀，目前王子和同伴们都被围困在沙漠中，他负责前来请求支援。可惜光之司祭不肯相信他，坚持观望，罗杰立刻自告奋勇前往救助，暗之神官深受感动决定随队同行。

幸亏罗杰一行行动迅速，及时赶到沙漠营救出了受困的纳巴鲁“反乱军”。罗杰一行这次救人还得到了意外的收获一在众人眼前出现了封印着灾噩的玛娜之石，罗杰一行得到了火精灵的力量。虽然之后名将伏莱姆卡恩（フレイムカ—ン）带领大部队将罗杰一行包围，但由于法鲁空是他的女儿，他特别开恩率部撤离。

胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；ファルコン战斗不能；サンドアロ—战斗不能

作战要点：找到纳巴鲁反乱军后，敌人会出现大量援军，抓紧时间召唤战斗单位，集中兵力在地图右侧将敌人主力消灭。

第07话 待ち伏せ

从サンドアロ—处得到了新的情报，纳巴鲁军主力北上与贝当军合流，准备向北方大陆发起攻击。位于北方的草原王国佛鲁赛纳与魔法王国阿鲁提纳将兵力集结与贝当军对峙，决战即将开始。在黄金街道罗杰遇到了与自己亲如兄弟的玉哈尼（ユハニ），他的姐姐正是罗杰的恋人。可惜玉哈尼心中认定罗杰背叛了祖国，也背叛了姐姐和自己，甚至都不肯听罗杰的解释。



亲手打倒自己的兄弟实在是一件很痛苦的事，但为了大地的和平罗杰别无选择，战败的玉哈尼完全不给罗杰解释的机会，带着对罗杰的仇恨跳下了悬崖……

胜利条件：击倒ユハニ

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：先集中力量消灭守卫飞空艇周围的矿石的士兵，然后召唤收获单位集中采集，之后飞空艇向前推进至桥头，派遣收获单位采集果实。ユハニ能力很强并且周围有多名士兵，多召唤一些重装兵与之对抗，消灭掉周围的杂兵后，让罗杰顶住ユハニ的攻击，其他主角和士兵全力攻击。

第08话 激突

穿过了黄金街道，罗杰一行与草原王国的军队合流，并与他们并肩战斗。战场上的贝当军竟然利用艾吉纳黑镜的力量召唤出危险的邪龙，不过这些邪龙依然不是对手。在战斗结束后，罗杰一行还得到了土精灵的力量，可惜的是贝当军的大部队已经突破防线，进入佛鲁赛纳城内。

胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャ—ド战斗不能

作战要点：找到リチャ—ド后，战斗胜利条件变更为打倒セレスタン。在消灭路上杂兵的同时，多召唤一些弓手为对付之后的邪龙做好准备，找到援军后会得到友情馈赠，可以用来制造祭坛。制造祭坛召唤神兽后，セレスタン会带部队向我军进攻，不过在召唤神兽前最好多召唤士兵。

第09话 フォルセナ陥落

虽然罗杰一行与佛鲁赛纳军协力奋战，但贝当军的士兵却是源源不断，最终只得暂时撤退。女将军巴吉利奥斯率领大部队拦住去路，幸亏佛鲁赛纳士兵舍命阻拦，理查德（リチャ—ド）和罗杰一行才能平安撤离。

胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャ—ド、ロキ、ヴァルダ全灭

作战要点：将兵力集结在地图右上的出口处，等待敌人援军出现。左下也要派遣部分部队迎击敌人。消灭敌人援军后，大部队向右下移动，击沉敌军飞空艇。

第10话 魔が歌

死里逃生的罗杰一行终于逃到魔法王国阿鲁提纳，但并没有时间休息，因为贝当侵略军的魔爪紧随其后。大陆的六大势力中已经有四大势力落入敌手，剩下的希望只有魔法王国阿鲁提纳和光之都威迪鲁，可惜阿鲁提纳并没有实力从正面对抗贝当军，甚至已经开始出现士兵投降。不过阿鲁提纳（アルテナ）女王却胸有

成竹，让大家不要担心，因为这里受玛娜女神保护，气候恶劣，再强大的军队也无法与自然的力量抗衡。

贝当王国的侵略先头部队果然被暴风雪冻成了雪人，但是随后出现的女将军巴吉利奥斯却使用艾吉纳黑镜将他们复原，导致阿鲁提纳军陷入苦战。眼见不能再支撑，阿鲁提纳女王命令女儿沃露达（**ヴァルダ**）随罗杰一行撤离，自己留下来进行最后的抵抗。在女儿平安离去后，阿鲁提纳女王孤身一人冲入敌阵，向敌人展示出了自己的王者风范……

胜利条件：敌全灭

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャード、ヴァルダ全灭；敌人突破アルテナ城门

作战要点：开始的敌人全部是不能反击的雪人，要抓紧时间一边建设，一边消灭这些敌人。女将军バジリオス会率领大部队登场，多召唤一些重装兵与其对抗。

第11话 白き炎

阿鲁提娜城失陷、阿鲁提娜女王战死，希望之光被无边的黑暗吞噬，世界的前途仿佛是罗杰眼前这条被大雪封闭的道路。罗杰一行的身后，赛莱斯堂（**セレスタン**）带领大量士兵紧追不舍。而沃露达却沉浸在失去祖国失去母亲的痛苦中，罗杰一行失去了强力魔法的依靠陷入苦战。看着伙伴们舍命奋战，沃露达深受感动，将满腔的悲愤化为强大的力量，使用出强悍的魔法，将来袭的贝当军邪龙全部消灭。赛莱斯堂见状不妙，立刻带兵撤离，而沃露达也因用力过度一头倒在雪地上。

胜利条件：击坠贝当军飞空艇，守卫ヴァルダ

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；リチャード战斗不能；ヴァルダ战斗不能

作战要点：建议派遣一名弓箭兵出场，并在开战后立即召唤几名弓兵对付敌人的邪龙，矿石就在离果树不远的地图上方。顶住敌人的第一批邪龙攻击后，抓紧时间召唤一些重装兵并补充弓兵，セレスタン会带领大量士兵突击。全歼来犯之敌后，集结兵力向地图右下前进击坠敌人母舰。

第12话 远い照射

回到神圣的光之都威迪鲁，罗杰一行向光之司祭汇报了目前的情况，目前能与艾吉纳黑镜对抗的只剩下精灵与神兽的力量。在暗之神官的带领下，众人来到光之古代遗迹寻找玛娜之石。正在遗迹中搜索时，贝当军的飞空艇从空中缓缓落下，这次带队的竟然是贝当之王阿纳伊斯（**アナイス**）。一见到罗杰，贝当之王阿纳伊斯便说希望罗杰一行能回到自己的身边，重新为自己效力，罗杰一行自是不能答应。一场恶战之后，终于击退了贝当大军，罗杰拒绝了贝当王的最后邀请。这次的努力并没有白费，罗杰一行在遗迹中得到了光之精灵的力量，剩下的精灵还有水、木、风、月、暗五个。水之精灵与月之精灵目前都在贝当王国控制的领土内，只得暂时放弃，先去寻找旺达（**ワンダー**）树海中的木之精灵。

胜利条件：击倒贝当之王アナイス

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：一开始只有一些杂兵阻碍我军收获，用主人公们就可以将其全部消灭。之后很长的一段时间内都要忙于召唤，最好将士兵们都集中到地图右上角处，贝当之王アナイス刚一出现便围而杀之。

第13话 持たざる者の战争

旺达树海中小鸟轻唱树叶随风起舞一片恬静景象，大家都沉浸在安详宁静的气氛中，少女提凯丽（**テケリ**）甚至忘记了自己到此的目的。然而和平并没能维持多久，纳巴鲁忍者突然挡住了罗杰一行的去路。法鲁科的父亲稀代名将伏莱姆卡恩因为领地纳巴鲁逐渐沙漠化，因此与贝当王国合作，但是他却轻视了艾吉纳黑镜的力量，坚信就算贝当王国最后出卖了纳巴鲁，也能依靠自己和人民的力量击败贝当王国。父子大战之后，玛娜之石出现，主人公一行得到了木之精灵的力量，但伏莱姆卡恩仍然一意孤行，不肯与儿子联手对抗贝当王国。



胜利条件：摧毁全部忍者巢穴，之后为击倒フレイムカーン。

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁；ファルコン战斗不能

作战要点：忍者巢穴中会不断出现敌人增援部队，战斗刚开始时我军要打防御战，摧毁周围的忍者巢穴后，兵分两路一部分士兵负责防御，另一队主力负责摧毁地图上的忍者巢穴。注意ファルコン移动速度快，一不小心就会陷入重围。消灭忍者巢穴后，将大部队集合，集中兵力消灭フレイムカーン，最好让罗杰和ファルコン远离战场。

第14话 疑念

得到木之精灵力量的罗杰一行为了得到水之精灵的力量，再度潜入阿鲁提纳领内，进入冰壁的迷宫，不料赛莱斯堂也在这里搜寻水之精灵。由于这里地形的缘故，飞空艇不能进入，众人只能依靠自己的力量与敌人战斗。赛莱斯堂虽然战败，但却并不恼怒，反而告诉众人贝当大军即将侵略威迪鲁，此外他的话语还透露出女将军非常仇恨由利埃鲁。大地的震动打断了双方的交谈，罗杰等人此行收获颇丰，不但得到了水精灵的力量，还得到了强悍的魔法空中要塞，众人可以借助它的力量对抗贝当王国的空中兵团。

胜利条件：击败セレスタン

失败条件：罗杰战斗不能；ユリエル战斗不能

作战要点：非常简单的一战，只要集中我军的全部兵力，在地图上的正中央处找到セレスタン，用人海将其淹没即可。士兵体力不足时，可以利用地图上的女神像回复。

第15话 激战 圣都攻防

现在只剩下神圣的光之都威迪鲁还没被贝当王国占领，巴吉利奥斯女将军率领大部队对这最后的圣域虎视眈眈。目前可以依靠的只有魔法要塞的强力次元炮，光之司祭为了避免不必要的伤亡，甚至已经考虑直接投降。罗杰一行的辛苦果然得到了回报，魔法要塞一记重炮正中巴吉利奥斯女将军飞空艇，贝当军只得无功而返。这次的胜利彻底粉碎了贝当军不败的神话，更振奋了威迪鲁军的士气，更为罗杰一行收集玛娜之石争取了宝贵的时间。月之石在兽人王国境内的月读之塔内，风之石在罗朗特境内风之回廊内，罗杰一行决定先去贝当军防御相对松懈的罗朗特寻找风之石。

胜利条件：使魔法要塞发射次元炮

失败条件：ロジエ战斗不能；魔法要塞坠毁；光之司祭战斗不能；己方收获单位全灭

作战要点：战斗开始后比较辛苦，必须顶住敌人的攻击。建议一开始时将全部兵力集结，移动到城门口女神像处，然后逐渐消灭敌人的部队。不要攻击敌人的飞空艇，因为在攻击到一定程度后，敌人飞空艇会自动移动到其他的停泊处。消灭光敌人的士兵后，再派遣收获单位采集敌人飞空艇周围的矿石。

第16话 谁が听く

跟着向导久斯塔，罗杰一行来到风之回廊，然而纳巴鲁军也在这里搜寻风之石，罗杰一行只得强行突破。战斗中奥鲁比库斯以米内露巴为人质，要求罗杰一行放弃抵抗，不过米内露巴并非任人宰割，召唤出了魔法防御罩弹开了周围的纳巴鲁士兵，使罗杰一行可以放手一战。本想借机为弟弟报仇的奥鲁比库斯再次失算，非但没能击败修卡，反而陪上了自己的性命。罗杰一行也顺利地完成了任务，得到了风之精灵的力量。

胜利条件：击败纳巴鲁军首领オウルピークス

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：我方飞空艇周围没有矿石资源，只能大量采集果实。在最初的主人公消灭地图下方的敌人后，飞空艇移动到正下方停泊处，采集周围的矿石资源，因为这个位置距离敌人飞空艇过近，因此要抓紧时间补充兵力并制造回复设施。オウルピークス会自动向我军移动，集中火力可将其快速歼灭。

第17话 月の中

得到风之精灵后，只剩下月之石与下落不明的暗之石。从正面与贝当军交战进入月读之塔实在是不明智之举，因此理查德建议威迪鲁军从正面南下对贝当军发动攻击，罗杰一行趁机从黄金街道附近潜入月读

之塔，得到风之石后再与主力部队合流，合力夺回兽王城。理查德的作战计划果然成功，罗杰一行几乎没有遇到抵抗便轻易地成功潜入月读之塔。但是这里却有兽人的幻影把守，虽然己方有兽人之王，但罗杰一行还是必须战斗才能完成试练。罗杰一行顺利完成了试练，得到了月之精灵的力量。但玉哈尼却带领大量部队杀到，见到好友未死，罗杰自是非常得开心，可惜玉哈尼却不能理解罗杰，不由分说罗杰发起了猛烈的攻击。结果玉哈尼兵败身亡，怀抱垂危的好友，罗杰连连道歉。在生命的最终时刻，玉哈尼终于原谅了罗杰，并将自己的姐姐托付给罗杰。虽然罗杰心如刀割，但是为了阻止贝当王国继续危害世界，他只能强忍悲伤继续战斗……

胜利条件：找到月之石，击倒ユハニ

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；ガウザー战斗不能

作战要点：一开始的战争非常简单，只要从飞空艇左侧采集资源召唤几名士兵，沿路消灭兽人幻影走到月之石处即可。之后ユハニ会带领大量援军登场，并向我军基地进攻，请事先作好准备，摆放好弓兵的位置，集结全部兵力将其击毙。本关相当资源丰富，可以尽情采集召唤大量部队。

第18话 兽王城夺回

顺利完成任务的罗杰一行在兽王城前与主力部队合流，开始反攻贝当侵略军。在兽人士兵和人类士兵的共同努力下，终于重新夺回了兽王城。然而敌人的部队却比想象中少了不少，难道真的是因为贝当国本是小国，攻陷了多个国家后都要留下大量士兵驻守导致部队不足吗？结果在兽人王宫里发现贝当之王阿纳伊斯，但他却毫不惊慌，贝当军早已在威迪鲁军与罗杰一行进攻兽人王城之时，偷袭光之圣都威迪鲁。巴吉利奥斯利用艾吉纳黑镜的力量轻易击败了负责防御的光之司祭，威迪鲁失守，设置在各国的艾吉纳黑镜上都伫立起黑色的光柱。阿纳伊斯得意地说现在开始第二计划扬长而去，难道他的计划不仅是征服世界吗？

光之圣都威迪鲁陷落后，各地的贝当军突然撤退，各地百姓欢呼雀跃庆祝祖国解放，有些百姓向贝当军的飞空艇投掷石块，有些百姓原地祈祷感谢上苍，但是罗杰一行却并没有沉浸在胜利的喜悦中，因为虽然他们不知道贝当之王阿纳伊斯和女将军巴吉利奥斯的企图，但是却知道必须要阻止他们。

胜利条件：到达兽王城，击败黑龙，最后为飞空艇入城

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；ガウザー战斗不能

作战要点：矿石资源就在飞空艇初始位置的正下方。配合友军行动，消灭路上的杂兵。黑龙出现后先用弓兵攻击，当它落地后派遣重装兵围攻即可。最后要集结兵力消灭敌人源源不断的援军，并趁敌人与我军战斗时，派遣飞空艇进入敌城。

第19话 崩落の砂

前统帅奥鲁比库斯去世后，由名将伏莱姆卡恩担任纳巴鲁领袖。由于贝当军突然撤退，纳巴鲁军被完全孤立，遭到了各地人民的强烈反抗，无奈伏莱姆卡恩只得下令全面撤退。法鲁空试图说服自己的父亲，不要跟随贝当军合作，停止一切无谓的抵抗，但是遭到拒绝父女二人只得以武力决胜负。结果法鲁空战胜了自己的父亲，按照约定纳巴鲁军不再与贝当军联手，将自己的女儿托付给父亲后，法鲁空与罗杰一行一起走向贝当王国……

胜利条件：击沉纳巴鲁飞空艇

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；ファルコン战斗不能

作战要点：本关资源贫瘠，尽量节约，以重装兵为主力战斗部队，沿路消灭敌人分散的杂兵，最后集中力量攻击敌人飞空艇。如果注意保护士兵，召唤三名重装兵即可。

第20话 目覚めしもの

击败纳巴鲁军后，罗杰一行率领联合军解放了各地的百姓，但各地的城市中都看不到贝当军的身影子，伫立在各地的艾吉纳黑镜却被神秘的力量守护无人可以靠近。岛屿小国贝当在瞬间占领了大陆的五个大国，并且毫不治理便全部放弃，只留下了神秘的艾吉纳黑镜。随后各国都忙于光复祖国的建设中，谁也不肯再分散力量调查贝当军的计划，罗杰一行只得依靠自己的力量前往贝当王国调查真相。

在天顶山必须有守护精灵守卫着，因此众人前进必须要找到守护精灵。然而销声匿迹的贝当军竟在赛莱斯堂的带领下在这里出现，大战取胜后，守护精灵出现在罗杰一行面前。

胜利条件：到达山顶，击倒セレスタン

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁；ユリエル战斗不能

作战要点：先集中精力搞建设，召唤各种士兵，然后集中全部力量将敌人的飞空艇击沉，最后再向セレスタン发起挑战，セレスタン非常强，一个人能消灭我方多名士兵，注意保护罗杰和队长ユリエル。

第21话 ペダンの岩

得到了守护精灵的帮助，飞空艇可以轻松越过高山，并且不用担心燃料的问题。但可惜魔法阵挡住了飞空艇的前进道路，众人只好从空中降落。让罗杰想不到的是在地面等待他的竟然是爱莱娜（エレナ），然而这次见到久别的恋人却并不快乐，因为爱莱娜也认为罗杰背叛了祖国，背叛了自己，并且要亲手为自己的弟弟报仇。

战败的爱莱娜不听罗杰的劝阻，竟然驾驶着飞空艇冲向魔导要塞，企图与魔导要塞同归于尽，结果被魔导要塞一炮击中，与飞空艇一起在熊熊烈火中从空坠落。眼看着女友和飞空艇化为灰烬坠入大海，罗杰悲痛欲绝……

而此时大地上却是草木枯萎大地干裂，这正是因为艾吉纳黑镜在吸收大地的生命，如果继续任其肆意破坏，世界很快会彻底灭亡。因此原本离队建设祖国的兽人王等同伴都放下了手头的工作，赶来与罗杰一行人会合。

胜利条件：次元魔导炮发射击坠亡灵战舰

失败条件：罗杰战斗不能，魔导要塞坠毁；己方收获单位全灭

作战要点：我军实力很强，大部队集体前进可以轻松全灭敌军。爱莱娜和魔法兵器会复活，但并没有什么难度，只需要注意保护我方收获单位。



第22话 落日の王子

罗杰一行排除万难终于到达贝当王国，但是贝当国王和巴吉利奥斯女将军却不肯降伏终止计划。在精灵们的帮助下，罗杰一行战胜了他们，可惜却没能找到艾吉纳黑镜。因为在世界各地布置的艾吉纳黑镜不过是分身而已，真正的黑镜藏在贝当王国的圣地米拉修帕莱斯（ミラーシュパレス）。贝当王企图创造新的世界，因此发动战争，为即将觉醒的艾吉纳黑镜提供饲料—仇恨、悲伤、绝望、愚蠢的心。在战争之后，黑镜已经觉醒，贝当王的目的已经达到，因此会轻易放弃全部的占领地。让人难以理解的是，贝当王登上飞空艇后竟然向自己的城池发动炮击。

胜利条件：击毁贝当飞空艇

失败条件：ロジェ战斗不能己方飞空艇坠毁



罗杰 Kjucka
本作的第一主人公。性格开朗。两年前加入贝当军，圆满地完成了各种任务。



提凯丽 Teckelly
少数民族森之人的末裔，天真无邪，性格开朗，充满活力，甚至感染了整支队伍。



由利埃鲁 Kjucka
小队队长，沉着冷静头脑明晰。城府很深让人不知道他在想什么，战斗中也能保持微笑。



洁莱米亚 Gelemia
右大臣的侄女，性格直爽，不但是小队中的重要人物，在军部也是个棘手人物。



修卡 Kuka
两年前加入贝当军的雇佣兵，朋友遍天下，只要得到报酬就会完成任务。



加乌萨 Gowzar
兽人国国王，贤明的君主，深受兽人百姓的爱戴，并且对人类没有敌意。



理查德 Richard
之后被称为“英雄王”，年轻气盛勇往直前，经常冲在战场的最前线。



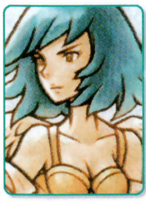
洛基 Loki
被称为“黄金骑士”的王国最高级骑士，与王子理查德亲密无间。



米内露巴 Minelura
族长加露拉的爱女，与究斯塔是一对情侣，为了重建罗朗特而奋斗。



究斯塔 Jusda
战斗过无数次的勇士，曾经与修卡并肩战斗，并因此与修卡成为好友。



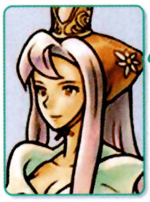
阿露玛 Alluma
罗朗特第一女战士，仰慕究斯塔，平日温文尔雅，但在战场时则判若两人。



加露拉 Gaila
罗朗特及其周边的最高统治者，不重视武力但非常重视与其他国家的邦交。



贝鲁卡 Belgar
暗之神官，勇于承担责任，不过也有为达目的不择手段的一面。



沃露达 Valda
阿鲁提纳国公主，拥有强大的魔力，但不能收放自如，暗恋理查德王子。



法鲁空 Falcon
纳鲁巴族长之女，因反对父亲的做法，与丈夫一起离开了祖国。



赛莱斯堂 Celestan
贝当军将领，战斗力惊人，只要接受任务便一定要完成，但也有马虎的一面。



玉哈尼 Euhanny
爱莱娜的弟弟，贝当军士兵，痛恨背叛姐姐和祖国的好友罗杰。



爱莱娜 Elena
罗杰的恋人，贝当军士兵，跟弟弟一样痛恨“背叛者”罗杰，最后自杀身亡。



巴吉利奥斯 Bazilios
贝当军女将军，家族世代都担任贝当将军之职，与由利埃鲁曾有过一段感情。



阿纳伊斯 Annais
自由奔放的贝当之王，虽然年纪轻轻，却毫不犹豫地发动征服世界的战争。

作战要点：开战后敌人会小规模骚扰我军飞空艇及收获单位，多召唤几个高级飞翔兵对付敌人。在飞空艇初始位置的左上方便有果实资源，抓紧时间大规模采集。女将军很弱，三五个飞翔兵即可将其消灭。贝当王的混乱攻击非常讨厌，一旦有人中招，请让罗杰迅速撤离。

第23话 影舞

被炮轰之后的贝当街道空无一人，仿佛是远古留下的遗迹，让人感受不到一丝生机。圣地米拉修帕莱斯是一直守护着贝当王国的梦幻宫殿，也是进行秘密仪式的禁地，因为除了王室之外任何人不得靠近，因此对百姓来说这里是一个神秘的场所，只知道位于幻惑的密林中。幻惑的密林是提凯丽的故乡，因此自然由她来担当向导。

在密林中不知走了多久，罗杰一行终于发现了伫立在密林中的艾吉纳黑镜的分身。罗杰立即将其破坏，结果果然走出密林，顺利到达米拉修帕莱斯。而接下来出场的男人却与罗杰一模一样，在他的微笑声中，八个精灵全部被吸入黑镜中……

胜利条件：破坏艾吉纳黑镜

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：先消灭全部的碎片再攻击艾吉纳黑镜，整个地图上只有一个矿石资源，因此要注意节约，不要建造无用的建筑。

第24话 幻影宫

神秘男子向前走了几步，微笑着对罗杰说：“欢迎归来，弟弟！”这让所有人都大吃一惊。原来他就是达米拉修帕莱斯的主人，梦幻的主教，也是罗杰的孪生兄弟。罗杰从小就在这里长大，父亲死后哥哥继承主教之位后，罗杰才离开这里至今已有个十五年头。在一年前发现了艾吉纳黑镜，从艾吉纳黑镜中可以看到别的世界的景色，还可以听到别的世界的音乐，主教立刻被其吸引并逐渐沉迷。在艾吉纳黑镜的引导下，贝当国王与女将军开始执行计划。为了唤醒被艾吉纳黑镜迷惑的兄长，罗杰向哥哥发起了挑战。

虽然击败了主教，但是艾吉纳黑镜却已经觉醒，并从玛娜之树中吸取着玛娜女神的力量，连罗杰一行人也被吸入镜中。而艾吉纳黑镜其实就是阿尼斯之镜。

胜利条件：击败梦幻主教

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：开战后大力采集，快速召唤出六七名士兵，然后向地图正上方突击，直接消灭主教过关。注意主教在一定时间内是无敌状态，需要将其魔法防御罩击破方可有效攻击。

第25话 冥の庭

在守护精灵的帮助下，玛娜女神将玛娜之剑传送到这个世界，并且释放了被囚禁的精灵们。利用这些精灵的力量，罗杰战胜了自己的哥哥。但是主教却不思悔改，仍要利用阿尼斯之镜创造新的世界。

胜利条件：罗杰拔出玛娜之剑；击倒梦幻主教

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：先将飞空艇下方矿石采光，然后将飞空艇移动到地图右上停泊，同时采集矿石和果实。之后再让罗杰拔出圣剑。攻击主教时，女将军和国王会赶来增援，最好不予理睬，继续全力攻击主教。矿石资源相当丰富，可以制造祭坛辅助攻击。为了安全起见，在攻击主教时，可以让罗杰在远处休息。

第26话 虚像

为了过去赎罪为这个世界感到悲哀的女将军巴吉利奥斯、倾心于创造新世界的贝当国王、被阿尼斯之镜吸引梦想创造宇宙的主教，三人在宫殿中集合准备垂死挣扎。不过他们还是不能阻拦罗杰一行的前进，最终彻底失败。认为只要有欲望、战争存在，世界便会永无宁日的女将军巴吉利奥斯仍不死心，竟然将阿尼斯之镜完全释放，自己也成为阿尼斯的化身—混沌破坏神。

胜利条件：击败梦幻主教

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：按照飞翔兵、地面兵、弓兵、重装兵的次序分别击破四个黑镜。开战后要派遣部分兵力保护收获单位，主力逐渐推进，敌方三人组会自动上前送死，注意逐个击破。

第27话 祈の彼方

面对强大的破坏神，罗杰一行毫不畏惧，血战之后终于取得胜利。战败的巴吉利奥斯恢复原状，在临死前一刻，告诉修莱米亚右大臣的死因是突发疾病，之后便带着愧疚离开了这个世界。

罗杰一行成功地拯救了世界，但是现在却已是无家可归失去了全部的亲人，不过罗杰并不沮丧，而是决定去其他的世界消灭阿尼斯……

胜利条件：击倒破坏神

失败条件：ロジエ战斗不能己方飞空艇坠毁

作战要点：本关资源丰富，有足够的资本召唤士兵。玩家需要集结兵力四处奔波，消灭分散各地的杂兵及破坏神分身。在消灭破坏神时，最好让罗杰离得远些，免得在士兵充足时主角战斗不能。



机战系列登陆NDS的第一部作品，UC系列机体再度缺席，经典动画百兽王在系列中第一次登场。整个游戏分上下两部，N周目后除了继承和开启一些特殊要素之外，少数关卡在剧情上也会有所变动。主角及主角机也是系列中极为少见的唯一不可选的设定，流程长度让人满意。

□文/责 北斗

NDS	本刊译名：超级机器人大战W			CERO A
	BANPRESTO	5040日元	2007.3.1	
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb

与GBA版机战联动效果

这次的NDS版《超级机器人大战W》是可以与以前GBA上各代机战进行联动的，具体方法是将GBA版的机战卡带插在NDS下方的插槽中，然后上方插入本作的卡带，这样进入本作后就会追加对应的芯片和资金，各代机战联动后的效果如下：

超级机器人大战A	芯片：SRW－OGの魂
资金：30000	超级机器人大战OG2
芯片：SRW－Aの魂	资金：70000
超级机器人大战R	芯片：SRW－OG2の魂
资金：40000	超级机器人大战J
芯片：SRW－Rの魂	资金：60000
超级机器人大战D	芯片：SRW－Jの魂
资金：50000	第2次超级机器人大战（FAMICON MINI）
芯片：SRW－Dの魂	
超级机器人大战OG	资金：100000
资金：60000	芯片：第2次SRWの魂

通关后的特典

通关看完工作人员字幕后存储记录，之后在主菜单画面是LOAD该通关记录就可以继承该记录进行二周目。可以被继承的东东有机体改造、资金、各驾驶员的BP值以及各自已经学会的技能。其余像是技能芯片、强化芯片、等级和击坠数等等都是不可继承的，所以在通关前应该先将技能芯片全部用掉，让驾驶员学会这些技能，这样在下一周目时就不必再次学习了；顺便将没用的芯片全部卖掉换取资金以供下周目之用。

继承通关记录开始新游戏的话，确认完主角名及机体名之后可以自己定义主角能够学会的精神指令，同时还能设定敌方机体的改造段数。战斗准备画面进入商店（ショップ）按Y键可以购买所有的强化芯片，按X键可以购买一些敌方机体（包括全金属系列、SEED系列和ASTRAY系列）。

强化芯片效果一览

强化芯片名	效果	强化芯片名	效果
ブースター	移动力+1	バリアL发生装置	装备上バリアL
メガブースター	移动力+2	ピンクハロ	装备机体每移动一格，资金增加100
サーボモーター	运动性+5	P・A・S・F・U	装备机体每移动一格，驾驶员回复1点SP
ハイパーセンサー	运动性+10	ハウメアの护り石	敌机特殊效果武器的攻击无效化
高性能スラスター	运动性+15	高性能レーダー	地图兵器以及射程为1以外的所有武器射程+1
超高性能电子头脑	运动性+20、射程+2、所有武器命中率+20%	オールレンジレーダー	地图兵器以及射程为1以外的所有武器射程+2
アポジモーター	移动力+1、运动性+5	スナイパースコープ	机体所有武器命中率+10%
リフターモジュール	移动力+2、机体追加空属性，机体和武器地形适应性为空S	マルチロックオンSYS	机体所有武器命中率+20%
		高性能照准器	机体所有武器命中率+30%
フライトユニット	机体追加空属性，机体和武器地形适应性为空S	学习型OS	机体所有武器会心一击率+10%
アクアモジュール	机体追加水属性，机体和武器地形适应性为水S	ピエロの反面	机体所有武器会心一击率+20%
ホバークラフト	机体可在水面上浮空	かなめのハリセン	机体所有武器会心一击率+30%
スラスターモジュール	机体和武器地形适应性为宇宙S	ENチップ	武器消费EN量减少10%，同机体不可重复装备
防尘装置	机体和武器地形适应性为地上S	ENメガチップ	武器消费EN量减少20%，同机体不可重复装备
A－アダプター	机体和武器地形适应性全都为A	ENギガチップ	武器消费EN量减少30%，同机体不可重复装备
S－アダプター	机体和武器地形适应性全都为S	大型マガジン	全武器残弹数量增加1.5倍，同机体不可重复装备
チョバムアーマー	HP+500、装甲+100	超大型マガジン	全武器残弹数量增加2倍，同机体不可重复装备
ハイブリットアーマー	HP+800、装甲+150	プロペラントタンク	EN全回复，使用后消失，战舰专用芯片
超合金Z	HP+1000、装甲+200	カートリッジ	全武器残弹数全回复，使用后消失，战舰专用芯片
超合金ニューZ	HP+1300、装甲+250		
超合金ニューZα	HP+1500、装甲+300	リペアキット	HP全回复，使用后消失，战舰专用芯片
大型ジェネレーター	最大EN+50 a	スーパーリペアキット	HP、EN、残弹数全回复，使用后消失，战舰专用芯片
パワーエクステンダー	最大EN+100		
补助GSライド	最大EN+150、每回合回复10%EN，同机体不可重复装备	トライデント焼き	回复20点SP，使用后消失，战舰专用芯片
		火星丼	回复50点SP，使用后消失，战舰专用芯片
ソーラーセイル	每回合回复10%EN，同机体不可重复装备	爆热ゴッドカレーパン	SP全回复，使用后消失，战舰专用芯片
ザ・カーペンターズ	每回合回复10%HP，同机体不可重复装备	第2次SRWの魂	装甲+500、运动性+50、武器命中+50
对ビームコーティングS	装备上ビームコートS	SRW－OGの魂	装甲+250、运动性+25、武器命中+25
对ビームコーティングM	装备上ビームコートM	SRW－OG2の魂	装甲+300、运动性+30、武器命中+30
对ビームコーティングL	装备上ビームコートL	SRW－Aの魂	装甲+100、运动性+10、武器命中+10
ラミネート装甲	装备上ラミネート装甲	SRW－Dの魂	装甲+200、运动性+20、武器命中+20
バリアS发生装置	装备上バリアS	SRW－Jの魂	装甲+350、运动性+35、武器命中+35
バリアM发生装置	装备上バリアM	SRW－Rの魂	装甲+150、运动性+15、武器命中+15

特殊能力效果一览

特殊能力名	效果
变形	机体形态变更可能，变形不算机体行动
分离	机体形态变更可能
合体/分离	机体形态变更可能
换装	战斗准备画面时机体形态变更可能
搭载换装	机体在战舰上搭载时可换装
剑装备	一定几率发动“斩り（提手旁加个弘的右半边）い”效果，成功后敌方物理攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
铳装备	一定几率发动“击ち落とし”效果，成功后敌方实弹属性攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
シールド装备	选择防御后一定几率发动“シールド防御”，受损值降低，几率与双方驾驶员技量值有关
アンチビームシールド装备	选择防御后一定几率发动“シールド防御”，受损值降低，对BEAM属性攻击更有效，几率与双方驾驶员技量值有关
修理装置	回复邻接己方机体的HP
补给装置	回复邻接己方机体的EN和残弹，被补给机体驾驶员气力－10
搭载	可搭载己方机体，战舰与己方非战舰机体相邻时可搭载
ECS	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ハイパージャマー	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ホログラフィックカモフラージュ	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ボゾンジャンプ	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关，移动时无视地形对移动力的影响
オープンゲット	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ES爆雷	完全回避敌方攻击，气力130以上发动，发动几率与双方驾驶员技量值有关
ビームコートS	BEAM属性的攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
ビームコートM	BEAM属性的攻击损失降低1200点，发动时消费8点EN
ビームコートL	BEAM属性的攻击损失降低1400点，发动时消费10点EN
アンチビームフィールド	BEAM属性的攻击损失降低1300点，发动时消费5点EN
ラミネート装甲	BEAM属性的攻击损失降低1500点，发动时消费10点EN
フェイズシフト装甲	BEAM属性以外的攻击损失降低1000点，发动时消费10点EN
トランスフェイズ装甲	BEAM属性以外的攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
バリアS	全属性攻击损失降低1000点，发动时消费5点EN
バリアM	全属性攻击损失降低1200点，发动时消费8点EN
バリアL	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费10点EN
プロテクトシェード	攻击力1800以下的全属性攻击无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
ジェネシックアーマー	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费5点EN
ジェネレイティングアーマー	全属性攻击损失降低1400点，发动时消费5点EN
ディストーション・フィールド	攻击力2500以下的重力属性攻击、1500以下的BEAM属性攻击无效化，其他属性的攻击损失降低1000点，发动时消费10点EN
マジンパワー	给对手的伤害提升至1.25倍，气力130以上发动
ゼロシステム	驾驶员各项能力值上升，气力130以上发动
ラムダ・ドライバ	气力越高给敌机的伤害值越高，同时敌机全属性攻击无效化效果以及消费EN上升，气力120以上发动
重力波ビーム	每回合开始时完全回复持有“重力波アンテナ”能力己方机体的EN
重力波アンテナ	在“重力波ビーム”范围内，每回合开始时完全回复EN
特殊效果武器无效	敌机特殊效果武器的攻击无效化
HP回	每回合开始时己方全体机体回复10%HP
Nジャマーキャンセラー	每回合开始时己方全体机体回复15%EN
EN回	每回合开始时己方全体机体回复10%EN

©BANPRESTO 2007

被迫卷入纷乱战争中的主角一家，命运从此改变
独自一人流浪在宇宙的恐怖，所以要好好珍惜生命



第一部

第1话 宇宙の海に帆をあげろ

己方初期机体	主角机、主角机母舰
敌方初期机体	メビウス×2、デルフィニウム×2、ト-ラス
己方增援机体	敌方增援后下一我方回合，ガンダムデスサイズヘル、ガンダムサンドロック改
敌方增援机体	初期敌人全灭后，エイド×6
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方母舰被击坠
可得强化芯片	カ-ドリッジ（宇宙海贼）、プロペラントタンク（宇宙海贼）、リペアキット（宇宙海贼）×2
要点解说	一开始主角机和母舰被分开了，建议让主角机挂上集中站好位置即可，同时母舰往上赶。全灭初期敌人后敌方增援从地图上方出现，迪奥和卡托鲁会驾驶机体出现在母舰两侧作为我方增援登场，两者都是近战机体，射程比较近。

第2话 白き铁骑士たち

己方初期机体	テッカマンブレ-ド、ブル-ア-ス
敌方初期机体	ラダム兽×5
己方增援机体	敌方增援后下一我方回合，主角机母舰以及自选三架机体
敌方增援机体	初期敌人全灭后，ラダム兽×9、エイド×6
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→己方机体被击坠或5回合经过
可得强化芯片	无
要点解说	テッカマンブレ-ド的回避率很高，给他挂一个集中后冲到敌人堆里都没问题。之后敌人分别从上下出现增援，注意不同颜色的敌人势力之间会相互攻击，我们可以多多利用这一点。我方援军出现后抓紧时间全灭敌人。

第3话 ミッション“ナデシコ破坏指令”

己方初期机体	ナデシコ、エステバリスOGアキト、エステバリスOGガイ
敌方初期机体	メビウス×6、デルフィニウム×6、メビウス<ゼロ>×2、メビウス<ゼロ>
己方增援机体	敌机还剩11架时，エステバリスOGイズミ、エステバリスOGリョ-コ、エステバリスOGヒカル；敌机还剩9架时，主角机、主角机母舰+自选4机；敌增援后还剩5架时，メビウス<ゼロ>
敌方增援机体	敌机还剩9架时，バッタ×12、カトンボ×3
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	サ-ボモ-タ-（ムウ）、ガンファイト+1（ムウ）
要点解说	击坠一定数量的敌人出现增援后，穆会带领连合军方面撤退。之后穆会再次驾驶メビウス<ゼロ>在地图右上角作为我军增援出场。

第4话 碎け散る希望

己方初期机体	ブル-ア-ス
敌方初期机体	ラダム兽×12
己方增援机体	己方第2回合，ト-ラス（SK）、バ-ドマン；敌机还剩8架时，主角机、主角机母舰、テッカマンブレ-ド+自选2机
敌方增援机体	敌机还剩8架时，ラダム兽×11、テッカマンダガ-
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンダガ-
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠或テッカマンブレ-ド被击坠
可得强化芯片	ブ-スタ-（ダガ-）、プロペラントタンク（ダガ-）、BP+1（ダガ-）、インファイト+1（ダガ-）
要点解说	一开始只有ブル-ア-ス一架机体，挂上集中后往下冲即可，注意ブル-ア-ス最大射程是4格，敌人的最大射程则为5，所以尽量在射程范围内多锁定敌人。我方援军登场后即可轻松过关。

第5话 机界・机械・奇奇怪怪

己方初期机体	M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック、ボルフォッグ
敌方初期机体	M6ブッシュネル×5、バ-ドマン×3、EI-02
己方增援机体	敌机剩余5架时，ガオガイガ-、冰龙、炎龙；EI-02被击坠后，マジンガ-Z、グレ-トマジンガ-、アフロダイA、ボスボロット；敌增援后还剩4架时，主角机母舰+自选5机
敌方增援机体	EI-02被击坠后，机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、飞行要塞グ-ル；敌增援后还剩4架时，机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3
胜利条件	击坠EI-02→击坠グ-ル→击坠マジンガ-Z
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠或グ-ル被击坠
可得强化芯片	チョバムア-マ-（ゾンダ-）、カ-ドリッジ（ゾンダ-）、援护防御+1（ゾンダ-）
要点解说	将初期敌人击坠后我方的マオ和クルツ会先撤退。之后男爵会带领敌方援军在地图左上角登场，击坠一定数量敌机后发生剧情，胜利条件改为击坠甲兜的魔神Z。

第6话 GGG危机一发

己方初期机体	冰龙、炎龙
敌方初期机体	ラダム兽×9
己方增援机体	己方2回合，M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック、主角机母舰+自选4机；敌全灭后，主角、ビッグボルフォッグ、ガオガイガ-、テッカマンブレ-ド+ペガス
敌方增援机体	敌全灭后，ラダム兽×9、テッカマンダガ-、EI-15、M6ブッシュネル×2、バ-ドマン×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2
胜利条件	敌全灭→击坠EI-15和テッカマンダガ-
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠→母舰被击坠或ガオガイガ-被击坠
可得强化芯片	アクアモジュ-ル（ゾンダ-）、プロペラントタンク（ゾンダ-）、ガンファイト+1（ゾンダ-）、アポジモ-タ-（ダガ-）、マルチコンボ（ダガ-）
要点解说	将初期敌人全灭后敌我双方增援登场，将ダガ-击坠后，拉达姆一方的敌军会全部从战场上撤退。

第7话 “出会いと　eれ”の赤い星

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス空战アキト、エステバリス空战ガイ、エステバリス陆战イズミ、エステバリス陆战リョ-コ、エステバリス陆战ヒカル
敌方初期机体	バッタ×8、カトンボ×4
己方增援机体	敌机还剩6架时，ゴライオン
敌方增援机体	敌机还剩6架时，バッタ×4、カトンボ×2；敌增援后还剩7架时，デスブラック兽人デスヘル
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	打倒一定的敌人后，百兽王登场。本关敌人数量较多，我方机体攻击力普遍不高，多利用机动战舰系的援护攻击和合体攻击。

第8话 冲绳の一番暑い日

己方初期机体	マイク・サンダ-ス13世・C、ボン太くん
敌方初期机体	バ-ドマン×3、M6ブッシュネル×3
己方增援机体	己方2回合，ビッグボルフォッグ、M9ガ-ンズバック、M9ガ-ンズバック；敌全灭后，トウアハ-・デ・ダナン、M9ガ-ンズバック、ガオガイガ-、主角机、主角母舰+自选7机
敌方增援机体	敌全灭后，バ-ドマン×5、M6ブッシュネル×3、机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、EI-13；敌机还剩13机时，Rk-92サベ-ジ×6、C3-5ミストラルII×3
胜利条件	敌全灭→击坠EI-13
失败条件	己方机体被击坠→母舰、トウアハ-・デ・ダナン、ガオガイガ-、M9被击坠
可得强化芯片	スラスタ-モジュ-ル（ゾンダ-）、カ-トリッジ（ゾンダ-）、カウンタ-（ゾンダ-）
要点解说	波太君的回避率相当高，不必担心它会被敌人击中，一开始只要把波太君扔到敌人堆里就行了。之后敌人增援分别从地图左上和右下出现，将左上角的EI-13击坠即可过关。

之后出现分支，选择“宇宙でナデシコを护卫”为A路线，选择“地上でハイジャックに对处”为B路线。

第9话A 最悪な灾厄の选择

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス炮战アキト、エステバリスOGイズミ、エステバリスOGリョ-コ、エステバリスOGヒカル、ゴライオン
敌方初期机体	バッタ×9、カトンボ×2
己方增援机体	アキトが战斗后，劾专用ジン、エステバリスOGアカツキ；敌全灭后，主角母舰+自选3机
敌方增援机体	敌全灭后，デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战斗机×8、ガルラ大帝国战舰；敌增援后下回合，デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア、ガルラ大帝国战斗机×2
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	アキト初始气力只有80，与敌战斗后发生剧情，我方增援，アキト气力提升40。全灭初期敌人后双方增援，劾撤离战场。オ-ガン登场后敌方BOSSサダック会撤离战场，オ-ガン能无限复活。

第9话B 战うボ-イズ・アンド・ガ-ルズ

己方初期机体	ウイングガンダムゼロ
敌方初期机体	Rk-92サベ-ジ×3、C3-5ミストラルII×1
己方增援机体	敌方还剩2机时，マイク・サンダ-ス13世・B；敌增援后还剩1机时，M9ガ-ンズバック×3（クルツ、マオ、宗介）；宗介与ガウルン发生战斗后，主角母舰+自选8机；宗介被击坠后下个己方回合，ARX-7ア-バレスト
敌方增援机体	敌方还剩2机时，Rk-92サベ-ジ×3；敌方增援后还剩1机时，Rk-92サベ-ジ×3、C3-5ミストラルII×1；敌增援部队全灭后，Rk-92サベ-ジ×6、C3-5ミストラルII×2、プラン1056コダ-ル；宗介与ガウルン发生战斗后，アルトロンガンダム、サ-ペント（マリ-メイア兵）×9、サ-ペント（トロワ）
胜利条件	敌全灭→击坠コダ-ル
失败条件	己方机体被击坠→母舰、クルツ机、ウイングガンダムゼロ、ア-バレスト被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	宗介与ガウルン战斗后发生剧情，之后宗介被击坠。ヒイロ与五飞战斗有剧情发生，ガウルン会使用精神指令集中和觉醒，其攻击力非常高，我方主攻机体多使用必闪或不屈。

第10话 赤と白の悪魔

己方初期机体	ナデシコ、エステバリス炮战アキト、エステバリス炮战アカツキ、エステバリス炮战イズミ、エステバリス炮战リョ-コ、エステバリス炮战ヒカル、ソルテッカマン1号机风龙、雷龙、メビウス<ゼロ>、バ-ドマン
敌方初期机体	ラダム兽×9、ラダムマザ-×3
己方增援机体	敌全灭后，テッカマンブレ-ド、主角母舰+自选5机
敌方增援机体	敌全灭后，ラダム兽×16、ラダムマザ-×4、テッカマンエビル
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンエビル
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	ハイブリットア-マ-（エビル）、プロペラントタンク（エビル）、援护攻击+1（エビル）、ガンファイト+1（エビル）、ヒット&アウエイ（エビル）
要点解说	テッカマンエビル登场后需要在5回合内将其击坠，优先集中攻击エビル，其回避率非常高，多挂必中。

之后出现分支，选择“日本でDr.ヘルに备える”为A路线，选择“北米でDボウイを救出する”为B路线。

第11话A 魔神相打つ

己方初期机体	グレ-トマジンガ-、ボスボロット、アフロダイA
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4
己方增援机体	己方2回合，主角母舰、ナデシコ+自选10机；己方3回合，真ゲッタ-；マジンカイザ-的HP30%以下，マジンカイザ-
敌方增援机体	己方3回合，机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、飞行要塞グ-ル；マジンカイザ-的HP30%以下，デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、ガルラ大帝国战斗机×8、ガルラ大帝国战舰、あしゅらマジンガ-
胜利条件	敌全灭→マジンカイザ-的HP30%以下→击坠あしゅらマジンガ-
失败条件	己方机体被击坠→母舰、グレ-トマジンガ-、真ゲッタ被击坠、マジンカイザ-到达光子力研究所→母舰、マジンカイザ-被击坠
可得强化芯片	インファイト+1（サダック）、学习型OS（サ

	ダック)、大型ジェネレーター(あしゅら)、最大SP+5(あしゅら)
要点解说	一开始让铁也挂上铁壁作为战斗主力，条件发生变化后让己方机体围在研究所外围阻止魔神Z的进入，同时尽快将其HP削减到30%以下。

第11话B 心求めて

己方初期机体	冰龙、炎龙、风龙、雷龙、ソルテッカマン1号机、主角机+自选5机
敌方初期机体	ラダムマザー×6、ラダム兽×18
己方增援机体	己方2回合，ソルテッカマン2号机；敌增援后还剩6机，击龙神、ガオガイガー、テッカマンブレード+ペガス、ガンダムデスサイズヘル、ウイングガンダムゼロ
敌方增援机体	己方2回合，テッカマンエビル；己方3回合，オーガン；敌增援后还剩6机，EI-21
胜利条件	敌全灭→击坠テッカマンエビル和EI-21
失败条件	母舰、初期机体被击坠→母舰、冰龙、炎龙、风龙、雷龙被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	大型ジェネレーター(エビル)、インファイト+1(ビル)、学习型OS(ピッツァ)、最大SP+5(ピッツァ)
要点解说	勇者王系列的那几台“X龙”都有必闪的精神指令，多多利用。站在基地里形成相互支援，打起来会轻松许多。

第12话 放送不可のウォークライ

己方初期机体	ボン太くん、量产型ボン太くん×5
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2、机械兽ガラダK7
己方增援机体	敌全灭后，ガオガイガー、ゴライオン
敌方增援机体	敌全灭后，デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア、ガルラ大帝国战斗机×4
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	这关可以说是非常简单，波太和量产波太的回避率都相当高，再加上它们都有援护攻击的技能，清理敌人杂兵是非常容易的事情。

第13话 “秘密のバイト”は危険な香り

己方初期机体	エステバリスOGアキト、マジンカイザー、ボスボロット、ガンダムデスサイズヘル、ゴライオン、ヴァルホーク、ARX-7アーバレスト、M9ガーンズバック
敌方初期机体	エステバリスOGアキト×6、エステバリス炮战アキト×2、ナデシコ
己方增援机体	ナデシコ被击坠后，ナデシコ+自选11机
敌方增援机体	ナデシコ被击坠后，メビウス×2、バードマン×2、Rk-92サベージ×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2、トーラス×2、サーペント×2、デルフィニウム×2、C3-5ミストラルII×2
胜利条件	击沉ナデシコ→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	スラスターモジュール(オモイカネ)、カートリッジ(オモイカネ)、インファイト+1(オモイカネ)、ガンファイト+1(オモイカネ)
要点解说	由于敌人都有重力护罩，所以打起来会费点事，这也是对付机动战舰系敌人惯有的毛病。完成初期条件后敌方增援机体分别从地图上下出现。

第14话 その生命、誰がために

己方初期机体	ビューナスA、トウアハー・デ・ダナン
敌方初期机体	机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、デスブラック兽人デスヘル×6、デスブラック兽人ガルシア×3、ガルラ大帝国战斗机×3、海底要塞ブード
己方增援机体	敌还剩16机时，主角母舰、ナデシコ+自选15机；己方增援的下一己方回合，ゴライオン
敌方增援机体	己方增援的下回合，妖机械兽ドラゴ
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→母舰、トウアハー・デ・ダナン、ゴライオン被击坠
可得强化芯片	チョバムアーマー(ドラゴ)、ガンファイト+1(ドラゴ)、アクアモジュール(あしゅら)、プロペラントタンク(あしゅら)、BP+1(あしゅら)
要点解说	百兽王登场后会因为剧情自动提升30点气力值，同时敌方BOSS会在地图下方我军基地上空出现，可让百兽王将其引到我军大部队附近方便群殴。

第15话 五色の絆、金色の勇気

己方初期机体	主角母舰、ナデシコ(ユリカ)+自选15机
敌方初期机体	ラダム兽×12、ラダムマザー×4
己方增援机体	敌还剩8机时，ガオガイガー；敌增援后还剩18机时，ゴライオン
敌方增援机体	敌还剩8机时，テッカマンソード、テッカマンランス、、テッカマンアックス、EI-15、トーラス×3、M6ブッシュネル×3、机械兽ダブラスM2×3、机械兽ガラダK7×3、C3-5ミストラルII×3
胜利条件	敌全灭→击坠EI-15
失败条件	母舰被击坠→ガオガイガー被击坠、EI-15被ラダム击坠
可得强化芯片	フライトユニット(ソード)、防尘装置(アックス)、ホバークラフト(ランス)、A-アダプター(ゾンダー)、カートリッジ(ゾンダー)、援护防御+1(ゾンダー)
要点解说	将地图左上方的拉达姆兽干掉一部分后自动发生剧情，之后需要抢在拉达姆系的两个BOSS之前干掉EI-15，由于它们会互相攻击，因此不妨坐收渔翁之利。

第16话 閉ざされた二人

己方初期机体	主角机、テッカマンブレード、テッカマンエビル
敌方初期机体	EI-28、EI-29、トーラス×2、M6ブッシュネル×2、机械兽ダブラスM2×2、机械兽ガラダK7×2、C3-5ミストラルII×2、サーペント×2
己方增援机体	己方4回合，主角母舰、ナデシコ+自选14机
敌方增援机体	己方4回合，EI-26、EI-27、トーラス×4、M6ブッシュネル×4、机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、C3-5ミストラルII×4、サーペント×4、Rk-92サベージ×4
胜利条件	一回合内同时给予EI-28和EI-29伤害→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠→战舰、ガオガイガー被击坠
可得强化芯片	高性能レーダー(ポロネズ)、底力+1(ポロネズ)、ブースター(ペンチノン)、支援要請+1(ペンチノン)、サーボモーター(プリマーダ)、カウンター(プリマーダ)、チョバムアーマー(ピッツァ)、インファイト+1(ピッツァ)
要点解说	一开始让三人同时挂上集中往上冲，注意需要在同一回合内给两架BOSS机都造成伤害才行，完成条件后发生剧情，双方都有增援。机界四天王的实力还是很强的，而且基本都有地图兵器，建议集中优势兵力挨个清除。

第17话 さらば勇者们！东京大决战！！

己方初期机体	ガオガイガー、ビッグボルフォッグ、マイク・サンダース13世、超龙神、ナデシコ、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	EI-01、EI-02×2、EI-11×2、EI-13×2、EI-15×2、EI-21×2、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
己方增援机体	攻击パスダー后，オーガン；パスダー的HP50%以下时，テッカマンレイピア、神秘女子
敌方增援机体	己方4回合，トーラス×4、M6ブッシュネル×4、机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、C3-5ミストラルII×4、サーペント×4、Rk-92サベージ×4；パスダー被攻击后，ラダムマザー×3、ラダム兽×12、テッカマンエビル
胜利条件	击坠EI-01
失败条件	勇者系机体被击坠
可得强化芯片	バリアS发生装置(エビル)、超合金Z(パスダー)、トライデント烧き(パスダー)、初期気力+2(パスダー)
要点解说	攻击パスダー后出现在地图下方的拉达姆系敌人就交可以无限复活的オーガン对付即可。パスダー的HP降到50%以后发生剧情，エビル会撤退，凯的气力提升到200，注意パスダー的地图兵器，我方机体最好尽量分散开来攻击。

第18话 悲劇のワン・ナイト・スタンド

己方初期机体	ナデシコ、主角母舰+自选15机
敌方初期机体	サーペント×9、Rk-92サベージ×4、M6ブッシュネル×4、バードマン×4
己方增援机体	敌增援后下一己方回合，ウイングガンダムゼロ、ARX-7アーバレスト；己方增援下一回合，ガンダムヘビーアームズ改
敌方增援机体	敌还剩16机，ベヘモス、アルトロンガンダム；己方增援下一回合，Zy-98シャドウ
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、アーバレスト被击坠
可得强化芯片	対ビームコーティングS(セイナ)、スーパーリペアキット(セイナ)、サーボモーター(五飞)、リペアキット(五飞)、BP+1(五飞)、スナイパースコープ(タクマ)、火星井(タクマ)、ガンファイト+1(タクマ)
要点解说	タクマ会使用精神指令集中、铁壁和觉醒，打他的时候一定要小心；剧情后双方都有增援，注意不论是先击坠タクマ还是先击坠セイナ，另一人都会狂用精神，所以最好确认能够在一回合内同时击坠两人。

第19话 激突！魔神VS地狱王 前半关

己方初期机体	マジンカイザー、ビューナスA、ナデシコ、主角母舰+自选7机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル、デスブラック兽人ガルシア、ガルラ大帝国战斗机×4、机械兽ダブラスM2、机械兽ガラダK7、ガルラ大帝国战舰、妖机械兽ドラゴ
胜利条件	敌全灭
失败条件	マジンカイザー、ビューナスA、母舰被击坠
可得强化芯片	大型ジェネレーター(ドラゴ)
要点解说	没什么难度，将ドラゴ击坠后进入后半关。

第19话 激突！魔神VS地狱王 后半关

己方初期机体	マジンカイザー
敌方初期机体	あしゅらマジンガー×4、妖机械兽ドラゴ×3、恶のビューナス、机械兽ガラダブラMK01
己方增援机体	击坠恶之ビューナス后，グレートマジンガー、マジンカイザーKS、トウアハー・デ・ダナン、ナデシコ、主角母舰+自选15机
敌方增援机体	击坠恶之ビューナス后，恶のビューナス、デスブラック兽人デスヘル×3、デスブラック兽人ガルシア×3、ガルラ大帝国战斗机×4、あしゅらマジンガー×4、机械兽ガラダブラMK01×3、妖机械兽ドラゴ×2、ガルラ大帝国战舰；敌增援后敌全灭，地狱王ゴードン、あしゅらマジンガー、机械兽ガラダブラMK01、妖机械兽ドラゴ胜利条件击坠恶之ビューナス→敌全灭→击坠地狱王ゴードン
失败条件	マジンカイザー被击坠→母舰、トウアハー・デ・ダナン、マジンカイザー被击坠
可得强化芯片	ホバークラフト(恶のビューナス)、フライトユニット(サダック)、ENチップ(あしゅら)、インファイト+1(あしゅら)
要点解说	先让甲兜挂上铁壁优先击坠恶之ビューナス，之后双方增援。将这批增援敌人全灭后男爵会驾驶地狱王出战，集中全力将其击坠。

第20话 加速する宇宙

己方初期机体	风龙、雷龙
敌方初期机体	メビウス×3、サーペント×3、トーラス×4、デルフィニウム×4、バードマン×3
己方增援机体	己方2回合，トールギスIII；己方3回合，ナデシコ、主角母舰+自选15机；击坠テツジン后，キングジェイダー、スターガオガイガー；击坠テツジン后下一己方回合，神秘女子
敌方增援机体	己方3回合，バッタ×14、カトンボ×3、テツジン；击坠テツジン后，ZX-02、ZX-03、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
胜利条件	敌全灭→击坠ZX-02、ZX-03
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	パワーエクステンダー(九十九)、カートリッジ(九十九)、消费SP-5%(九十九)、援护攻击+1(九十九)、学习型OS(ZX-03)、スナイパースコープ(ZX-02)、BP+1(ZX-02)
要点解说	建议一开始先让风龙和雷龙占据下方的オービットベース据点作战。双方援军到达后先集中兵力击坠九十九的テツジン，这样初期敌人就会撤退。

第21话 送られてきた刺客 前半关

己方初期机体	テッカマンブレード
敌方初期机体	テッカマンアックス
胜利条件	击坠テッカマンアックス
失败条件	テッカマンブレード被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	想要击坠テッカマンアックス就让D-BOY挂上集中和热血进攻，己方4回合时自动发生剧情结束。

第21话 送られてきた刺客 后半关

己方初期机体	スターガオガイガー、アルムアルクス、ジェイアーク、ナデシコ、主角机、主角母舰+自选12机
敌方初期机体	合体原种、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29
己方增援机体	攻击合体原种后，エステバリス月面アキト
敌方增援机体	攻击合体原种后，ZX-06、ラダム兽×6、ラダムマザー×5
胜利条件	击坠合体原种→击坠ZX-06→击坠合体原种
失败条件	ガイガイガー、ジェイアーク、アルムアルクス、主角机被击坠
可得强化芯片	ハイブリットアーマー(合体原种)、火星井(合体原种)、最大SP+10(合体原种)、ガンファイト+1(合体原种)
要点解说	攻击合体原种一次之后发生剧情，之后需要先将上方

	的ZX-06击坠，然后发生剧情，主角机与主角母舰的合体攻击诞生！拉达姆系敌人会从地图右侧增援，打不打都无所谓。

之后出现分支，选择“火星の遗迹调查へ向かう”为A路线，选择“月でナデシコの护卫に付く”为B路线。

第22话A 过去からの归还者

己方初期机体	击龙神、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×3、デスブラック兽人ガルシア×3、ガルラ大帝国战斗机×12、バッタ×4、カトンボ×2
己方增援机体	ガルラ系敌人全灭后，オーガン；腕原种出现下一己方回合，强龙神、幻龙神
敌方增援机体	ガルラ系敌人全灭后，エイド×13、ラング；敌增援后还剩9机，腕原种
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、击龙神、オーガン被击坠→母舰、强龙神、幻龙神、オーガン被击坠
可得强化芯片	ENチップ（腕原种）、底力+1（腕原种）
要点解说	这次增援的オーガン终于可以被我们操作了，不可相应的也就不再是不死身了。幻龙神和强龙神由于暂时得到了无限之力，所以会以气力250的“黄金”形态登场，很强，多多利用。

第22话B やってきた“远い同胞”

己方初期机体	主角母舰+自选11机
敌方初期机体	Rk-92サベージ×2、C3-5ミストラルII×2、デルフィニウム×2、トーラス×2M6ブッシュネル×2、バードマン×2、サーペント×2
己方增援机体	己方3回合，Xエステバリス；敌增援后下一己方回合，ナデシコYユニット、ガンダムデスサイズヘル、ウイングガンダムゼロ、ARX-7アーバレスト
敌方增援机体	敌全灭后，ダイマジン、ダイテツジン、テツジン、マジン、、デンジン、バッタ×10、カトンボ×2；敌增援后下回合，テツジン、マジン、デンジン
胜利条件	敌全灭→击坠ダイテツジン
失败条件	母舰被击坠→母舰、アキト机被击坠
可得强化芯片	ENチップ（元一朗）、底力+1（元一朗）、プロペラントタンク（九十九）。支援要请（九十九）
要点解说	月面都市可以回复HP与EN。本关不少敌人都拥有地图兵器，战斗的时候要注意这一点。

第23话 终わらない圆舞曲・终幕

己方初期机体	ウイングガンダムゼロ、ナデシコYユニット、主角母舰+自选17机
敌方初期机体	トーラス×14、サーペント×7
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌还剩7机，トーラス×12、サーペント×6；敌增援后还剩8机，トーラス×8、サーペント×4
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、ウイングガンダムゼロ被击坠
可得强化芯片	チョバムアーマー（五飞）、マルチコンボ+1（五飞）
要点解说	敌方第一回合，张五飞会作为敌方援军登场，将其击坠后会无限复活。建议等到第六回合，五飞撤退后再发动总攻，否则敌人会无限增援。

第24话 それぞれの“自分らしく”

己方初期机体	エステバリス月面アキト、ナデシコYユニット、主角母舰+自选16机
敌方初期机体	バッタ×4、カトンボ×2、マジン×2、テツジン×2、デンジン×2、木连式战舰×2、ダイマジン、ダイテツジン、かぐらつき
己方增援机体	胜利条件达成，エステバリス空战ガイ
敌方增援机体	胜利条件达成，デスブラック兽人デス ヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、ガルラ大帝国战斗机×2、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×2、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）
胜利条件	ナデシコ到达以及或击坠かぐらづき→击坠シンクライン
失败条件	母舰、アキト机被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	サーボモーター（三郎太）、BP+1（三郎太）、ブースター（元一朗）、インファイト+1（元一朗）、アポジモーター（草壁）、最大SP+5（草壁）、大型ジェネレーター（シンクライン）、プロペラントタンク（シンクライン）、ガンファイト+1（シンクライン）
要点解说	没必要与初期的木连军队做太多纠缠，建议直接将ナデシコ移动到目的地即可，之后木连军撤退，敌方增援从地图下方增援，将其全灭。

第25话 木星决战！超重力の噩梦

己方初期机体	ゴライオン、マイク・サウンダース13世、击龙神、ビッグボルフォッグ、ガイガイガー、超龙神、テツカマンブレード、ナデシコYユニット、主角母舰+自选10机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、、ガルラ大帝国战斗机×4、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×4、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）
己方增援机体	己方6回合，ゴライオン、强龙神、ガイガイガー、幻龙神、テツカマンブレード；己方7回合，ジェイアーク
敌方增援机体	己方3回合，ZX-07、ZX-19、ZX-16、ZX-26；己方6回合，机械原种×16
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、勇者系机体、テツカマンブレード、ゴライオン被击坠→母舰、ジェイアーク被击坠
可得强化芯片	メガブースター（ZX-16）、ピエロの假面（ZX-26）、超合金Z（シンクライン）、マルチロックオンSVS（ZX-19）、ENメガチップ（腕原种）、BP+2（腕原种）、ガンファイト+1（腕原种）
要点解说	敌方2回合自动发生剧情，黄金、凯和D-BOY暂时撤离战场，我方机体会暂时无法移动，同时敌军从地图右侧增援。坚持到6回合，己方援军登场，勇者系气力全250、其他驾驶员气力150、全SP回复！之后的战斗就简单了。

第26话 勇气ある战い

己方初期机体	ジェイアーク、击龙神、ガイガイガー、超龙神、主角机、ナデシコYユニット、主角母舰+自选12机
敌方初期机体	オーブス×9、EI-02×3、EI-11×3、EI-13×3、EI-15×3、EI-21×3、EI-26、EI-27、EI-28、EI-29、アルムアルクス
己方增援机体	敌方还剩16机，オーガン；ジェイアーク到达指定地点后，主角机
敌方增援机体	敌方还剩16机，エイド×9、ラング×9；ジェイアーク到达指定地点后，Zマスター
胜利条件	敌全灭→ジェイアーク到达指定地点后→击坠Zマスター
失败条件	母舰、ジェイアーク、主角机被击坠
可得强化芯片	A-アダプター（アリア）、BP+2（アリア）、大型マガジン（ラング）、ハイパーセンサー（Zマスター）、火星井（Zマスター）、インファイト+1（Zマスター）、ガンファイト+1（Zマスター）、サイズ差无视（Zマスター）
要点解说	将アリア击坠后会无限复活。每敌方回合，我方机体会随机遭受强制攻击，J到达指定地点后アリア撤退，同时敌援军从地图下方出现。建议全军向上突击集中攻击Zマスター，两拨敌军会相互攻击，不必理会。

第27话 そして、终わらない明日へ

己方初期机体	ナデシコYユニット+自选10机
敌方初期机体	ゾヌーダロボ
己方增援机体	己方3回合，スターガオガイガー
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠ゾヌーダロボ
失败条件	母舰被击坠→ガオガイガー被击坠
可得强化芯片	ソーラーセイル（机界原种）、爆热ゴッドカレーパン（机界原种）、消费SP-5%（机界原种）、インファイト+1（机界原种）、ガンファイト+1（机界原种）、气力限界突破（机界原种）
要点解说	我方每回合都会自动撤离一架机体，同时攻击ゾヌーダロボ的机体也会在攻击后撤离。本关全派出高攻的机体，以最快的速度突入发动强攻，ガオガイガー是我方主攻队员。之后是一连串的剧情，第一部完。



第28话 宇宙に一人だけの

己方初期机体	イライジャ专用ジン、劾专用ジン
敌方初期机体	ジン×3、ミゲル专用ジン
己方增援机体	胜利条件达成后，主角机、主角母舰；胜利条件达成后下一己方回合，メビウス<ゼロ>
敌方增援机体	胜利条件达成后，ラダム兽×4、テッカマンランス
胜利条件	击坠ミゲル机→击坠テッカマンランス
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	对ビームコーティングS（ミゲル）、ガンファイト+1（ミゲル）、ブースター（ランス）、インファイト+1（ランス）
要点解说	主角不会参战，初期两人挂上集中后往前冲，很容易就能达成胜利条件。之后双方增援后，主角妹妹驾驶主角机登场，利用精神将敌人清掉，非常简单。

第29话 赤い魂、青い炎

己方初期机体	アストレイBフレーム
敌方初期机体	メビウス
己方增援机体	己方3回合，アストレイBフレーム、イライジャ专用ジン；己方4回合，主角机、アストレイRフレーム；リーブ与ミヒロ战斗后，主角机、ホーム
敌方增援机体	己方3回合，サーペント×2、トーラス×2、メビウス×2；敌增援后还剩1机，エイド×9、リーブ
胜利条件	击坠劾机→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	由于一开始劾会给自己挂必闪，所以没必要攻击他，撑到第3回合自动发生剧情后就行了。之后主角会重新驾驶主角机加入战斗。

第30话 女神の梦、战神の野望

己方初期机体	ヴァルストーク、アストレイRフレーム、主角机、ホーム
敌方初期机体	メビウス×4、ステルンクーゲル×5
己方增援机体	敌还剩6机，アストレイBフレームFW、エステバリスカスタムガイ、エステバリスカスタムリョーコ、イライジャ专用ジン；己方与デイアッカ发生战斗后，スーパーエステバリスサブロウタ；敌人第2次增援后2回合，ナデシコB、ブラックサレナ、ユーチャリス
敌方增援机体	敌还剩6机，アストレイBフレームFW；敌增援后还剩3机，ジン×12、バスターガンダム、ブリッツガンダム、デュエルガンダム；敌人第2次增援后2回合，积尸气×6、六连×6
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	将劾打倒后其会复活。扎夫特军会出现在地图左上角我方初期配置附近，注意自己母舰的安全。北辰六人众的回避率很高，多使用精神指令。

第31话 姬と道化 女王と勇者

己方初期机体	暗龙、光龙、主角机、アークエンジェル、主角母舰
敌方初期机体	メビウス×3、ステルンクーゲル×3、トーラス×3、サーペント×3、ギムレット・アンブルーレ
己方增援机体	己方2回合，エールストライクガンダム、メビウス<ゼロ>；己方3回合，ガオファイガー、ビッグボルフォッグ；击坠ギムレット后，ナデシコB、エステバリスカスタムガイ、エステバリスカスタムリョーコ、スーパーエステバリスサブロウタ、ホーム、アストレイRフレーム；敌增援后还剩15机，ブラックサレナ
敌方增援机体	击坠ギムレット后，积尸气×8、マジン、テツジン、デンジン、バッタ×4、カトンボ×2
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	リペアキット×2、对ビームコーティングM（ギムレット）、底力+1（ギムレット）、トライデント焼き（デンジン）、カートリッジ（マジン）
要点解说	击坠ギムレット后，我方机动战舰系援军和敌方援军登场后，我方SEED系的机体和大天使号会撤出战场。

第32话 终わるハイスクールライフ

己方初期机体	ボン太くん
敌方初期机体	EI-02
己方增援机体	己方2回合，マジン；己方4回合，マジンガーZ、ビューナスA、ボスボロット、真ゲッター1；击坠ギムレット后，グレートマジンガー、ビューナスA新、ミリオンα；敌增援后还剩15机，ブラックサレナ
敌方增援机体	己方2回合，Rk-92サベージ×2、C3-5ミストラルII×2、トーラス×2、M6ブッシュネル×2、サーペント×2；己方4回合，ギムレット・アンブルーレ；击坠ギムレット后，机械兽ダブラスM2×4、机械兽ガラダK7×4、妖机械兽ドラゴ×4
胜利条件	敌全灭→击坠ギムレット→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	スナイパースコープ（EI-02）、インファイト+1（EI-02）、学习型OS（ギムレット）、ガンファイト+1（ギムレット）
要点解说	EI-02会自动回复HP。铁也登场后最好给他挂上铁壁，不然给敌人围攻的下场可不妙。

之后出现分支，选择“依赖を受けない”为A路线，选择“依赖を受ける”为B路线。

第33话A 忍び寄る黄金の影

己方初期机体	ホ–ム、アストレイRフレ–ム、主角机、主角母舰
敌方初期机体	メビウス×2、バ–ドマン×2、デルフィニウム×2、ト–ラス×2
己方增援机体	敌全灭后，アストレイBフレ–ムFW；敌增援后下回合，主角机、主角母舰；敌人第二次增援后我方回合，テッカマンブレ–ド
敌方增援机体	敌全灭后，ウイングガンダムゼロ、アルトロンガンダム；敌增援后下回合，ラダム兽×6、ラダムマザ–×3、异星人テッカマン×3
胜利条件	敌全灭→击坠ウイングガンダムゼロ、アルトロンガンダム→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	ASTRAY系的两人与W系两小强战斗会有对话，敌人再次增援后，W系两小强撤离战场。

第34话A よみがえる墓场の名刀

己方初期机体	ガンダムヘビ–ア–ムズ改、ブラックサレナ
敌方初期机体	积尸气×4、バッタ×8、カトンボ×3
己方增援机体	己方2回合，ホ–ム、ガンダムデスサイズヘル、主角机、主角母舰；胜利条件达成后，アストレイRフレ–ム
敌方增援机体	己方2回合，六连×2；胜利条件达成后，ジン・ハイマニュ–バ、ジン×6
胜利条件	敌全灭→击坠北辰六人众→击坠ミハイル机
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击坠→ロウ机被击坠
可得强化芯片	ホバ–クラフト（北辰六人众）、支援要请+1（北辰六人众）、フライトユニット（北辰六人众）、援护攻击+1（北辰六人众）、アクアモジュ–ル（北辰六人众）、援护防御+1（北辰六人众）、ブ–スタ–（ミハイル）、マルチコンボ（ミハイル）
要点解说	一开始先让特洛瓦挂上铁壁。扎夫特军出现后木连方面军会全面撤退。

第33话B VIRGIN FLUSH

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选6机
敌方初期机体	ジン×8、シグ–×2
己方增援机体	ソ–ド的HP30%以下，テッカマンイ–ベル+r号、テッカマンゾマ–+b号、テッカマンベスナ–+a号
敌方增援机体	敌还剩4机，テッカマンソ–ド、ラダム兽×8、ラダムマザ–×4；ソ–ド的HP30%以下，Rk–92サベ–ジ×3、C3–5ミストラルⅡ×3、ト–ラス×3、M6ブッシュネル×3、サ–ペント×3
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	敌方援军登场后，扎夫特军会全部撤退；敌人第二次增援后，ソ–ド会撤离战场。

第34话B 摇れる想いと小さな决意 前半关

己方初期机体	テッカマンイ–ベル+r号、テッカマンゾマ–+b号、テッカマンベスナ–+a号
敌方初期机体	ラダム兽×6、ラダムマザ–×3
己方增援机体	无
敌方增援机体	无
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	到第3己方回合时会自动发生剧情，前半关结束。

第34话B 摇れる想いと小さな决意 后半关

己方初期机体	テッカマンイ–ベル+r号、光龙、暗龙、ナデシコB、主角母舰+自选8机
敌方初期机体	ラダム兽×10、ラダムマザ–×5
己方增援机体	リ–ブ受损伤后，テッカマンアキ+ペガスⅡ
敌方增援机体	敌还剩9机，エイド×15、リ–ブ；リ–ブ受损伤后，异星人テッカマン×3、テッカマンソ–ド
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰、テッカマンイ–ベル、光龙、暗龙被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	ホバ–クラフト（异星人テッカマン）、支援要请+1（异星人テッカマン）、フライトユニット(异星人テッカマン）、援护攻击+1（异星人テッカマン）、アクアモジュ–ル（异星人テッカマン）、援护防御+1（异星人テッカマン）援护攻击+1（异星人テッカマン）、ブ–スタ–（ソ–ド）、マルチコンボ+1（ソ–ド）
要点解说	将リ–ブ击坠后，イバリュ–ダ–方面敌人会全部撤离战场。

第35话 热砂に吹く风 前半关

己方初期机体	エ–ルストライクガンダム、スカイグラスパ–1、スカイグラスパ–2、ガンダムサンドロック改、ア–クエンジェル
敌方初期机体	バクゥ×6、ラゴゥ
己方增援机体	无
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠ラゴゥ
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	己方3回合自动发生剧情，前半关结束。

第35话 热砂に吹く风 后半关

己方初期机体	スカイグラスパ–2、ガンダムサンドロック改、M6ブッシュネル
敌方初期机体	サ–ペント×3、Rk–92サベ–ジ×3、Zy–98シャドウ×3、バ–ドマン×3、C3–5ミストラルⅡ×3、ト–ラス×3、Zy–98シャドウ
己方增援机体	己方3回合，M9ガ–ンズバック（マオ、クルツ、マッカラン）、ナデシコB、主角母舰+自选10机；敌方3回合，ARX–7ア–バレスト；コダ–ルi受损伤后，テッカマンブレ–ド
敌方增援机体	敌方3回合，ベヘモス×2；击坠ザイ–ド后，プラン1058コダ–ルi；コダ–ルi受损伤后，ラダム兽×4、ラダムマザ–×2异星人テッカマン×6テッカマンランス
胜利条件	敌全灭→击坠ザイ–ド机→コダ–ルi
失败条件	己方机体被击坠→母舰、マオ机、ア–バレスト被击坠
可得强化芯片	防尘装置（ザイ–ド）、カ–トリッジ（ザイ–ド）、ガンファイト+1（ザイ–ド）、ハイブリットア–マ–（ガウルン）、インファイト+1（ガウルン）
要点解说	ザイ–ド会因为剧情移动到我军后方，将之击沉后ガウルン会驾驶コダ–ルi登场，其会使用精神指令必中和觉醒，再加上有COMBO技能，我军HP少的机体一定要小心。

第36话 别れのイントゥ・ザ・ブル–

己方初期机体	イントゥ・ザ・ブル–+自选17机
敌方初期机体	グ–ン×8、ゾノ×4、バクゥ×4、ディン×2、デュエルガンダムAS、バスタ–ガンダム、ブリッツガンダム、ボスゴロフ级
己方增援机体	击坠ボスゴロフ级后，ARX–7ア–バレスト
敌方增援机体	击坠ボスゴロフ级后，ゾノ、プラン1058コダ–ルi
胜利条件	击坠ボスゴロフ级→击坠コダ–ルi
失败条件	イントゥ・ザ・ブル–、己方机体被击坠→イントゥ・ザ・ブル–、ARX–7ア–バレスト被击坠
可得强化芯片	大型ジェネレ–タ–（マルコ）、BP+1（マルコ）、マルチロックオンSVS（ニコル）、支援要请+1（ニコル）、ピエロの假面（マルコ）、マルチコンボ+1（マルコ）、高性能スラスタ–（ガウルン）、援护攻击+1（ガウルン）、インファイト+1（ガウルン）、高性能レ–ダ–（ディアッカ）、援护防御+1(ディアッカ）、对ビ–ムコ–ティングS（イザ–ク）
要点解说	本关一开始由于剧情的缘故イントゥ・ザ・ブル–会攻击我方机体，不过命中率很低。伊扎克被击坠后会无限复活，击坠ボスゴロフ级后ガウルン会驾驶コダ–ルi在地图右下角登场，小心应付，同时ゾノ从ボスゴロフ级中出来。

之后出现分支，选择“かなめ达を追ってオ–ブへ”为A路线，选择“バイオットに备えてパリへ”为B路线。

第37话A 平和の国の雷 前半关

己方初期机体	エ–ルストライクガンダム
敌方初期机体	イ–ジスガンダム
己方增援机体	胜利条件达成后，アストレイRフレ–ムF
敌方增援机体	胜利条件达成后，アストレイGフレ–ム天
胜利条件	击坠アスラン机→击坠ゴ–ルドフレ–ム
失败条件	キラ机被击坠→ロウ机被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	多使用精神指令“集中”，4回合后自动发生剧情。

第37话A 平和の国の雷 后半关

己方初期机体	ARX–7ア–バレスト、ナデシコB、主角母舰+自选10机
敌方初期机体	プラン1058コダ–ルi、、Rk–92サベ–ジ×5、Zy–98シャドウ×5、C3–5ミストラルⅡ×5、Zy–98シャドウ（玉兰、玉芳）
己方增援机体	己方2回合，ファルケ
敌方增援机体	己方2回合，テッカマンデッド
胜利条件	击坠コダ–ルi
失败条件	母舰、ア–バレスト被击坠→母舰、ファルケ被击坠
可得强化芯片	ENメガチップ（ゲイツ）、ガンファイト+1（ゲイツ）
要点解说	ゲイツ、玉芳和玉兰都有COMBO技能，我方机体尽量不要太过集中。

第38话A 彼と彼女の问题

己方初期机体	M1アストレイ、ナデシコB、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	プラン1058コダ–ルi、Rk–92サベ–ジ×3、Zy–98シャドウ×3、C3–5ミストラルⅡ×3、Zy–98シャドウ（玉兰）、积尸气×6、六连×3
己方增援机体	玉兰机被击坠后，ARX–7ア–バレスト、ブラックサレナ
敌方增援机体	玉兰机被击坠后，六连×2、Zy–98シャドウ（玉芳）；コダ–ルi被击坠后，妖机械兽ドラゴ×6、战斗兽ダンテ、战斗兽サイコベア–
胜利条件	击坠コダ–ルi→敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、ア–バレスト被击坠
可得强化芯片	大型マガジン（玉兰）、底力+1（玉兰）、メガブ–スタ–（玉芳）、BP+1（玉芳）、ハイパ–センサ–（ゲイツ）、最大SP+5（ゲイツ）
要点解说	宗介的机体会出现在敌军阵后，给他挂上集中后尽快向我军靠拢。将コダ–ルi击坠后，ゲイツ军全部撤退。

第37话B 暗黑からの侵略者

己方初期机体	グレ–トマジンガ–、ビュ–ナスA新、ミリオンa、光龙、暗龙
敌方初期机体	サ–ペント×3、Rk–92サベ–ジ×3、M6ブッシュネル×3、バ–ドマン×3、C3–5ミストラルⅡ×3、ト–ラス×3、ステルンク–ゲル×3、ギムレット・アンプル–レ
己方增援机体	己方2回合，マジンガ–Z、ビュ–ナスA、ボスボロット、真ゲッタ–1；ギムレットHP30%以下，雷龙、风龙、炎龙、冰龙、ガオファイガ–、ビッグボルフォッグ、主角机、主角母舰
敌方增援机体	ギムレット被击坠后，妖机械兽ドラゴ×8、战斗兽サイコベア–×2、战斗兽ダンテ×2
胜利条件	击坠ギムレット→敌全灭
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	ENメガチップ（ギムレット）、ガンファイト+1（ギムレット）
要点解说	ギムレット的HP被降到30%以下后会发生剧情，其HP全回复。将其击坠后敌方援军从地图右上方出现，第7回合之前敌方机体数量少于5机时会无限增援。

第38话B 死斗！魔神VS大将军

己方初期机体	グレ–トマジンガ–、真ゲッタ–1、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	妖机械兽ドラゴ×12、战斗兽サイコベア–×2、战斗兽ダンテ×2妖爬虫将军ドレイドウ、恶灵将军ハ–ディアス、怪鸟将军バ–ダラ–、暗黑大将军
己方增援机体	己方2回合，マジンガ–Z、ビュ–ナスA、ボスボロット、真ゲッタ–1；ギムレットHP30%以下，雷龙、风龙、冰龙、炎龙、ガオファイガ–、ビッグボルフォッグ、主角机
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠暗黑大将军
失败条件	母舰、グレ–トマジンガ–、真ゲッタ–、マジンカイザ–被击坠
可得强化芯片	ハイパ–センサ–（暗黑大将军）、最大SP+5（暗黑大将军）、メガブ–スタ–（ゴ–ゴン）、大型ジェネレ–タ–（バ–ダラ–）、アポジモ–タ–（ハ–ディアス）、大型マガジン（ドレイドウ）
要点解说	敌方几个BOSS都是皮糙肉厚之辈，而且小兵也都是血多攻高。对付暗黑大将军可以多利用真盖塔与俩魔神的合体技。

第39话 铁骑士再诞

己方初期机体	テッカマンブレ–ド
敌方初期机体	テッカマンデッド
己方增援机体	己方4回合，ナデシコB、主角母舰+自选15机；敌方第二次增援后还剩4机，オ–ガン
敌方增援机体	己方4回合，ラダム兽×8、ラダムマザ–×4、异星人テッカマン×6；敌增援后剩9机，エイド×8；敌方第二次增援后还剩4机，エイド×8
胜利条件	击坠テッカマンデッド→敌全灭
失败条件	テッカマンブレ–ド被击坠→战舰、オ–

	ガン被击坠
可得强化芯片	リフタ-モジュ-ル（デッド）、BP+2（デッド）
要点解说	第4回合ブレ-ド和デッド会同时撤出战场。从本关开始，将エイド击坠后，还得再击坠一次エイドⅡ。

第40话 勇者の真实

己方初期机体	ガイファイガ-
敌方初期机体	スタ-ガオガイガ-
己方增援机体	护的HP第二次50%以下，ゴライオン；己方4回合，マイク・サウンダ-ス13世、ナデシコB、主角母舰+自选15机
敌方增援机体	护的HP50%以下，キングジェイダ-；击坠スタ-ガオガイガ-后，デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、メガブラック兽人ガンマ×2、メガブラック兽人パイ×2。ガルラ大帝国战斗机×6、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×2、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）；己方4回合，アルムアルクス、オ-プス×9
胜利条件	击坠スタ-ガオガイガ-→敌全灭
失败条件	ガイファイガ-被击坠→己方机体被击坠→母舰被击坠
可得强化芯片	オ-ルレンジレ-ダ-（护）、消费SP-5%（护）、高性能照准器（J）、初期气力+2（J）、プロペラントタンク（オ-プス）×2、カ-ドリッジ（オ-プス）×2、リペアキット（オ-プス）×2、バリアM发生装置（シンクライン）、最大SP+5（シンクライン）、高性能スラスタ-（アリア）、火星井（アリア）、援护攻击+1（アリア）
要点解说	第一次将护的HP削减到50%以下后其会HP全回复；第二次将护的HP削减到50%以下后凯会HP全回复。之后敌人援军分别从地图下方和左侧登场，建议优先消灭左侧的アリア，她的威胁比较大。

第41话 想いと力、その向かう先

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	デュエルガンダムAS、ジン・ハイマニュ-バ、ミゲル专用ジン、シグ-・ディ-プア-ムズ、ジグ-×4、ジン×4、バクウ×4、グ-ン×4、ゾノ×2、ディン×2
己方增援机体	第2次击坠デュエルガンダム后，ア-クエンジェル、フリ-ダムガンダム；我方增援下回合，オ-ガン；テッカマンデッド受损伤后，テッカマンブレ-ド+ペガス
敌方增援机体	第2次击坠デュエルガンダム后，ラダム兽×6、ラダムマザ-×4、异星人テッカマン×6；增援后下回合，テッカマンデッド
胜利条件	击坠デュエルガンダム→敌全灭→击坠テッカマンデッド
失败条件	母舰被击坠→母舰被击坠、5回合经过→母舰、オ-ガン、テッカマンブレ-ド被击坠
可得强化芯片	超合金Z（イザ-ク）、支援要请+1（イザ-ク）、バリアS发生装置（デッド）、援护防御+1（デッド）
要点解说	第2次打到伊扎克之后，双方援军登场。之后需要在5回合之内干掉テッカマンデッド。

第42话 晓の闪光

己方初期机体	フリ-ダムガンダム、エ-ルストライクル-ジュ、ナデシコB、主角母舰+自选7机
敌方初期机体	105ダガ-（エドワ-ド）、105ダガ-（モ-ガン）、105ダガ-×7、M6ブッシュネル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3
己方增援机体	说得阿斯兰后，ジャスティスガンダム；敌全灭后，バスタ-ガンダム、アストレイRフレ-ムP、アストレイBフレ-ムセカンドL、イライジャ专用ジン；ランス的HP030%以下，テッカマンブレ-ド+ペガス、オ-ガン
敌方增援机体	敌方2回合，ジャスティスガンダム；敌全灭后，カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム；レイダ-ガンダム；增援敌全灭后，ラダム兽×6、ラダムマザ-×3、异星人テッカマン×6、テッカマンランス、エイド×15、ラング、リ-ブ
胜利条件	敌全灭→击坠オルガ、クロト、シャニ三机→敌全灭
失败条件	母舰、フリ-ダムガンダム、オ-ガン、テッカマンブレ-ド被击坠
可得强化芯片	学习型OS（クロト）、カウンタ-（クロト）、ENチップ（シャニ）、底力+1（シャニ）、スナイパ-スコ-プ（オルガ）、マルチコンボ+1（オルガ）、サ-ボモ-タ-（ランス）、ヒット&アウエイ（ランス）、ブ-スタ-（ラング）、BP+2（ラング）
要点解说	基拉与阿斯兰战斗后可让基拉去说得阿斯兰。联邦三小强增援后，己方希罗、迪亚哥和ASTRAY系增援。将这批敌人全灭后，敌人分别从左右两侧增援，无论是消灭哪一侧的BOSS，那一侧的敌人都会全军撤退。

第43话 记忆の底から

己方初期机体	テッカマンブレ-ド、主角机、ナデシコB、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	ラムダ兽×6、ラムダマザ-×3
己方增援机体	敌方剩余5机，ゴライオン、ス-パ-エステバリスサブロウタ；敌全灭后，ブラスタ-ブレ-ド+ペガス
敌方增援机体	敌全灭后，アルムストラ、アルムアルクス、オ-プス×9、リ-ス×3、ストマ×3
胜利条件	敌全灭→击坠アルムストラ、アルムアルクス
失败条件	母舰、テッカマンブレ-ド、主角机被击坠
可得强化芯片	チョバムア-マ-（シンクライン）、サイダイSP+10（シンクライン）、カ-トリッジ（オ-プス）×2、リペアキット（オ-プス）×2、プロペラントタンク（オ-プス）×2、火星井（ストマ）、A-アダプタ-（アリア）、消费SP-5%（アリア）
要点解说	打倒エビル后其所率领的部队会全部撤离。注意アプリカント拥有二次行动的特殊技能，一回合可以行动两次，而且还有地图兵器，争取一回合内将其解决掉。

之后出现分支，选择“火星の后继者を追う”为A路线，选择“月・地球间の警戒”为B路线。

第44话A 归るべきデイ・バイ・デイ

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选17机
敌方初期机体	Rk-92サベ-ジ×4、Zy-98シャドウ×4、M6ブッシュネル×4、ベヘモス×2积尸气×9、六连×2
己方增援机体	敌方剩余19机，ARX-7ア-バレス；敌方剩余10机或宗介机受损伤，ブラックサレナ
敌方增援机体	敌方剩余19机，プラン1059コダ-ルm（玉芳）；击坠玉芳后，プラン1059コダ-ルc×4、プラン1059コダ-ルi（ゲイツ）
胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击坠→母舰、ア-バレス被击坠
可得强化芯片	ハイパ-センサ-（玉芳）、支援要请+1（玉芳）、超合金ニュ-Z（ゲイツ）、援护防御+1（ゲイツ）
要点解说	玉芳和ゲイツ的机体攻击力非常高，最好能争取在一个回合之内集中攻击将其击坠。ゲイツ会使用集中和觉醒，还有COMBO技能，我方机体最好尽量分散开来。

第45话A 生れ落ちた恶意

己方初期机体	エタ-ナル、フリ-ダムガンダム、ストライクガンダム、バスタ-ガンダム、主角机ナデシコB、主角母舰+自选11机
敌方初期机体	シグ-×4、ゲイツ×4、デュエルガンダムAS、ゲイツ、シグ-・ディ-プア-ムズ、ヴェサリウス
己方增援机体	己方2回合，ジャスティスガンダム；敌增援后下一敌方回合，主角机
敌方增援机体	击坠クル-ゼ后，ストライクダガ-×3、サ-ペント×3、量产型ソルテッカマン×3、ステルンク-ゲル×3、ガンバレルダガ-、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダムレイダ-ガンダム、ドミニオン；敌增援后下一敌方回合，アルムアルクス
胜利条件	敌全灭→击坠ドミニオン
失败条件	母舰、キラ、ムウ、主角机被击坠→母舰、キラ机被击坠，ドミニオン与ジン相邻、ジン被击坠
可得强化芯片	ラミネ-ト装甲（イザ-ク）、マルチコンボ+1（イザ-ク）、リフタ-モジュ-ル（シャニ）、ハイブリットア-マ-（クロト）、カウンタ-（クロト）、高性能レ-ダ-（オルガ）、ヒット&アウエイ（オルガ）
要点解说	迪亚哥与伊扎克战斗后可以“说得”，但是不会成功。敌援军登场后，主角机和基拉会暂时脱离战场一个回合。接下来全力击坠ドミニオン，不要管联合三小强，注意不要攻击ジン。

第44话B 运命の子ら

己方初期机体	アストレイRフレ-ムP、リ・ホ-ム、主角母舰+自选14机
敌方初期机体	ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3、オルテギュア、ハイペリオン
己方增援机体	ハイペリオン受损伤后，ドレッドソ-ド；敌方第二次增援后还剩11机，アストレイBフレ-ムセカンドL、アルトロンカスタム
敌方增援机体	ハイペリオン受损伤后，ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3；敌全灭后，オ-プス×9、リ-ス×3、ストマ×3、アルムアルクス；敌方第二次增援后还剩11机，アストレイGフレ-ム天、ソ-ドカラミティ×2、M1アストレイ×12
胜利条件	敌全灭→击坠ゴ-ルドフレ-ム
失败条件	母舰、ロウ机、劾机被击坠
可得强化芯片	ハイパ-センサ-（アリア）、支援要请+1（アリア）、超合金ニュ-Z（ギナ）、援护防御+1（ギナ）
要点解说	击坠ハイペリオン后其率领的敌人会全军撤退。アストレイGフレ-ム天的招里能吸收我方机体的EN。

第45话B 吹き荒れる破坏の岚

己方初期机体	アストレイRフレ-ムP、アストレイBフレ-ムセカンドL
敌方初期机体	积尸气×9
己方增援机体	敌全灭后，リ・ホ-ム、主角母舰+自选14机；リジェネレイト受损伤后，ドレッドノ-ト
敌方增援机体	敌全灭后，ジン×6、シグ-×5、ゲイツ×2、ジン・ハイマニュ-マ、リジェネレイト；リジェネレイト受损伤后，ハイペリオン1号机；ハイペリオン1号机击坠后，ステルンク-ゲル×3、サ-ペント×3、バ-ドマン×3、量产型ソルテッカマン×3、デルフィニウム×3、ハイペリオン2号机
胜利条件	敌全灭→击坠リジェネレイト、ハイペリオン1号机→击坠リジェネレイト、ハイペリオン2号机
失败条件	己方机体被击坠→母舰被击沉→母舰、ドレッドノ-ト被击沉
可得强化芯片	イライジャ专用ジン改（イライジャ）、アストレイBFセカンドL・LL（劾）
要点解说	一开始的战斗非常容易，给俩人挂上集中后轻松搞定。リジェネレイト的地图兵器比较有威胁，小心一点。

第46话 新しい时代の始まりに

己方初期机体	オ-ガン、ナデシコB+自选15机
敌方初期机体	シグ-×4、ジン×4、ゲイツ、积尸气×6、デンジン、マジン、テツジン
己方增援机体	敌全灭后，エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ、ダイテツジン
敌方增援机体	敌全灭后，エイド×17、ラング
胜利条件	敌全灭→击坠ラング
失败条件	母舰被击沉
可得强化芯片	パワ-エクステンダ-（ラング）、BP+1（ラング）、サイズ差无视（ラング）
要点解说	从本话开始，基拉和阿斯兰可以换流星装了。敌方增援会从地图右上登场，九十九会带领我方援军从地图下方登场。

第47话 黑衣の复仇鬼の最期

己方初期机体	ナデシコB、主角母舰+自选16机
敌方初期机体	积尸气×10、デンジン、マジン、テツジン、ダイテツジン、ダイマジン、木连式战舰×2、かぐらづき
己方增援机体	击坠かぐらづき后，ブラックサレナ、ユ-チャリス
敌方增援机体	击坠かぐらづき后，夜天光、六连×6；击坠夜天光后，オ-プス×6、リ-ス×3、ストマ×3
胜利条件	击坠かぐらづき→击坠夜天光→敌全灭
失败条件	母舰、ブラックサレナ、ユ-チャリス被击坠→母舰、かぐらづきの被击坠
可得强化芯片	超合金Z（草壁）、对ビ-ムコ-ティングL（北辰）BP+1（北辰）、气力限界突破（北辰）、リペアキット（オ-プス）、火星井（ディスパ-）×2
要点解说	击坠かぐらづき后木连六人众会从地图左侧出现，同时我方援军会从地图右侧出现，建议让我方机体挂上必中后尽快灭掉六人众和夜天光。

第48话 逆袭の大帝王

己方初期机体	ゴライオン、ガオファイガ-、主角机、ア-クエンジェル、リ・ホ-ム、ナデシコC、主角母舰+自选13机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×4、デスブラック兽人ガルシア×4、メガブラック兽人ガンマ×3、メガブラック兽人パイ×3、ガルラ大帝国战斗机×3、ガルラ大帝国战舰×3
己方增援机体	无

敌方增援机体	敌剩13机，メガブラック兽人ガルラ、ガルラ大帝国战舰×2；敌增援后敌全灭，アルムストラ、パルパレーパ・プラス、アルムアルクス、オープス×9、リース×3、ストマ×3
胜利条件	敌全灭→击坠ダイ・バザール→击坠アルムストラ、パルパレーパ
失败条件	母舰、ゴライオン、ガオファイガー、主角机被击坠
可得强化芯片	バリアM发生装置（ダイ・バザール）、BP+1（ダイ・バザール）、消费SP-5%（ダイ・バザール）、スーパーリペアキット（オープス）×2、爆热ゴッドカレーパン（オープス）、かなめのハリセン（アリア）、BP+1（アリア）、インファイト+1（アリア）、ラミネート装甲（アプリカント）、最大SP+10（アプリカント）、ガンファイト+1（アプリカント）
要点解说	ダイ・バザール的HP被削减至50%以下后会全回复一次。将其击坠后敌方援军登场，击坠アプリカント后敌军全部撤退，打法和以前相同，最后剧情，主角被虏走。

第49话 战いの海に勇气の帆を

己方初期机体	ブラックサレナ、ジエイアーク、テッカマンブレード+ペガス、ARX-7アーバレスト、オーガンリ・ホーム
敌方初期机体	ガオファイガー
己方增援机体	击坠ガオファイガー后，ジエネシックガオガイガー、ジエイアーク；パルパレーパ受到损伤后，アークエンジエル、リ・ホーム、ナデシコC、主角机、主角机母舰+自选9机；击坠パルパレーパ后，主角机最终形态
敌方增援机体	击坠ガオファイガー后，パーツキューブ×9、パルパレーパ・プラス；パルパレーパ受到损伤后，パーツキューブ×9ピア・デケム・ピット；击坠パルパレーパ后，Zマスター
胜利条件	击坠ガオファイガー→击坠パルパレーパ→击坠Zマスター
失败条件	己方机体被击坠→母舰、ジエネシックガオガイガー、ジエイアーク、ブラックサレナ、主角机被击坠
可得强化芯片	パワーエクステンダー（ピア・デケム）、BP+1（ピア・デケム）、援护防御+1（ピア・デケム）、超大型マガジン（パルパレーパ）、BP+1（パルパレーパ）、援护攻击+1（パルパレーパ）、超合金ニューZa（Zマスター）
要点解说	一开始让己方机体挂上集中围攻ガオファイガー即可。剧情过后先消灭两个BOSS旁边的敌人，让J击坠ピア・デケム可以学会最终技。击坠パルパレーパ后，主角机的最终形态登场，再次消灭Zマスター后过关。

之后出现分支，选择“月でラムダと战う”为A路线，选择“ブランドで战斗を止める”为B路线。

第50话A 静止した时の二人 前半关

己方初期机体	テッカマンブレード、テッカマンアキ、ナデシコC+自选16机
敌方初期机体	ラダム兽×6、ラダムマザー×3、异星人テッカマン×6、ラダム舰×2、テッカマンソード
己方增援机体	无
敌方增援机体	ソードHP50%以下，异星人テッカマン×10、ラダム舰×2
胜利条件	击坠テッカマンソード
失败条件	母舰、テッカマンブレード、テッカマンアキ被击坠
可得强化芯片	超合金ニューZ（ソード）、支援要请+1（ソード）、インファイト+1（ソード）
要点解说	ソード每回合都会使用精神指令，尽量速战速决。其HP被削减掉一半以后会全回复一次。

第50话A 静止した时の二人 后半关

己方初期机体	テッカマンブレード
敌方初期机体	テッカマンエビル
己方增援机体	无
敌方增援机体	エビルHP50%以下，ブラスターテッカマンエビル
胜利条件	击坠テッカマンエビル
失败条件	テッカマンブレード被击坠
可得强化芯片	超合金ニューZ（ソード）、支援要请+1（ソード）、インファイト+1（ソード）
要点解说	エビルHP50%以下后会自动全回复一次。由于其回避率相当高，所以战斗时多使用精神指令集中。エビルブラスター化后下一回合自动发生剧情过关。

第51话A 燃え尽きる生命

己方初期机体	テッカマンブレード
敌方初期机体	ラダムマザー×9、异星人テッカマン×8、ラダム舰×2、テッカマンオメガ
己方增援机体	ブレード与オメガ第2次战斗后，テッカマンアキ、オーガン、ナデシコC+自选17机
敌方增援机体	ブレード与オメガ战斗后，エイド×9；ブレード与オメガ第2次战斗后，ラダムマザー×8、异星人テッカマン×8、ラダム舰×2
胜利条件	击坠テッカマンオメガ
失败条件	テッカマンブレード被击坠→テッカマンブレード、母舰被击坠、4回合经过
可得强化芯片	超高性能电子头脑（オメガ）、マルチコンボ+1（オメガ）、ガンファイト+1（オメガ）
要点解说	需要在我方大部队登场后的4个回合内击坠オメガ，时间相当紧迫。两旁的小兵就不要管了，全军突击直接奔袭オメガ。

第50话B 憎恶と运命の螺旋

己方初期机体	アークエンジエル、リ・ホーム、アストレイBFセカンド・LL、Xアストレイ、エターナル、主角机+自选13机
敌方初期机体	ステルンクーゲル×3、サーペント×3、バードマン×3、量产型ソルテッカマン×3、デルフィニウム×3、アガメムノン级×2、ハイペリオン2号机
己方增援机体	无
敌方增援机体	敌还剩12机，ハイペリオン1号机；敌增援全灭后，ストライクダガー×9、サーペント×5、アガメムノン级×2、カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、レイダーガンダム、ソードカラミティ、ドミニオン
胜利条件	敌全灭→击坠ハイペリオン1号机→击坠ドミニオン
失败条件	母舰、劾机被击坠→母舰、劾机被击坠，5回合经过
可得强化芯片	超合金ニューZ（カナード）、初期气力+2（カナード）、インファイト+1（カナード）、ENギガチップ（ナタル）、BP+1（ナタル）、支援要请+1（ナタル）
要点解说	ハイペリオン1号机HP还剩一半时有对话发生。敌方SEED系部队增援后，需要在5回合内击坠ドミニオン，建议使用少数精锐直接突入敌方本阵。

第51话B 进んだ道の先

己方初期机体	アークエンジエル、リ・ホーム、フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム、エターナル、主角机+自选13机
敌方初期机体	ジン×4、シグー×6、ゲイツ×8、ナスカ级×2、デュエルガンダムAS、シグー・ディープアームズ、ミゲル专用ジン、ジン・ハイマニューバ、リジエネイト
己方增援机体	无
敌方增援机体	击坠リジエネイト后，プロヴィデンスガンダム、エイド×12；敌增援下回合，カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、レイダーガンダム
胜利条件	击坠リジエネイト→击坠プロヴィデンスガンダム
失败条件	母舰、フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム被击坠→母舰、フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム被击坠，3回合经过
可得强化芯片	超高性能电子头脑（クルーゼ）、マルチコンボ+1（クルーゼ）、ガンファイト+1（クルーゼ）
要点解说	击坠リジエネイト后伊扎克等人会撤退。之后面具男会驾驶神尊在地图左上角登场，由于时间有限，所以可以提前埋伏在那。

第52话 歪んだ太阳

己方初期机体	アークエンジエル、リ・ホーム、ナデシコC、ジエネシックガオガイガー、エターナル+自选11机
敌方初期机体	パーツキューブ×9、プラヌス、ポルタン、ペチュルオン、ペルクリオ、ピーヴァータ、ピア・デケム・ピッド、パルパレーパ・プラス
己方增援机体	敌增援后还剩20机，テッカマンブレード+ペガス、フリーダムガンダムM、ナデシコYユニット
敌方增援机体	敌还剩11机，オープス×6、ストマ×3、リース×3、アルムストラ・フィーニス（（アプリカント）、アルムストラ・フィーニス（デイセイバー）×2、エイド×9；敌增援后还剩9机，エイド×9
胜利条件	击坠ソール11世游星主→击坠アプリカント
失败条件	母舰、ジエネシックガオガイガ－被击坠
可得强化芯片	スーパーリペアキット（オープス）、爆热ゴッドカレーパン（ストマ）、爆热ゴッドカレーパン（リース）、辅助GSライド（パルパレーパ）、BP+1（パルパレーパ）、カウンター（パルパレーパ）、ザ・カーペンターズ（ピア・デケム）、底力+1（ピア・デケム）、インファイト+1（ピア・デケム）、バリアL发生装置（アプリカント）、ガンファイト+1（アプリカント）、ヒット&アウエイ（アプリカント）
要点解说	本关难度较高，游星主的机体血厚攻高，而且数量不少。左上角增援的エイド可以派个SEED系的机体去牵制，最后的援军出现后集中全力消灭アプリカント。

第53话 朝をよぶ者达

己方初期机体	オーガン、ナデシコYユニット、ナデシコC、主角机+自选14机
敌方初期机体	エイド×12
己方增援机体	ピア・デケム的HP50%以下，高机动型ブラックサレナ、ジエネシック・ガオガイガー
敌方增援机体	敌全灭后，エイド×12、ゾア；敌增援的下回合，パーツキューブ×9、プラヌス×2、ポルタン×2、ペチュルオン×2、ペルクリオ×2、ピーヴァータ×2、ピア・デケム・ピーク、パルパレーパ・プラス；ピア・デケム的HP50%以下，パルパレーパ・プラジュナー
胜利条件	敌全灭→击坠ゾア→击坠ゾア，パルパレーパ、ピア・デケム
失败条件	母舰、オーガン被击坠→母舰、オーガン、ジエネシック・ガオガイガ－被击坠
可得强化芯片	ピンクハロ（ピア・デケム）、ガンファイト+1（ピア・デケム）、サイズ差无视（ピア・デケム）、S-アダプター（ゾア）、BP+3（ゾア）、インファイト+1（ゾア）、P・A・S・F・U（パルパレーパ）、BP+1（パルパレーパ）、气力限界突破（パルパレーパ）
要点解说	本关敌人数量极为众多，请做好心理准备。可以先避开两边敌人的夹击，让它们狗咬狗先。勇者王系的两个最终BOSS被击坠后都会变身一次，所以之前精神最好悠着点使。

第54话 忘れえぬ思い出を胸に 前半关

己方初期机体	ジャン专用M1アストレイ、ソードカラミティ、ガンバレルダガー、ミゲル专用ジン、シグー・ディープアームズ、ジン・ハイマニューバ
敌方初期机体	オープス×3、ストマ×3、リース×3、アルムアルクス・フィーニス
己方增援机体	己方2回合，アストレイGフレーム天ミナ
敌方增援机体	无
胜利条件	击坠アルムアルクス・フィーニス
失败条件	己方机体被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	没有任何难度，虽然控制的都是“反面”角色，不过挂上精神后要对付这批小喽罗非常容易。

第54话 忘れえぬ思い出を胸に 后半关

己方初期机体	ナデシコC、主角机+自选18机
敌方初期机体	デスブラック兽人デスヘル×2、デスブラック兽人ガルシア×2、メガブラック兽人ガンマ×3、メガブラック兽人パイ×3、ガルラ大帝国战舰（ガルラ兵）×2、ガルラ大帝国战舰（シンクライン）
己方增援机体	己方2回合，アストレイGフレーム天ミナ
敌方增援机体	击坠シンクライン后，メガブラック兽人ガルラ、地狱王ゴートン、プロヴィデンスガンダム、テツジン、マジン、デンジン、サーペント、シグー、ゲイツ、ストライクダガー、M1アストレイ、量产型ソルテッカマン、バードマンステルンクーゲル、积尸气；胜利条件达成后，ヴァルアルム、テツジン、マジン、デンジンサーペント、シグー、ゲイツ、ストライクダガー、M1アストレイ、量产型ソルテッカマン、バードマン、ステルンクーゲル、积尸气
胜利条件	击坠シンクライン舰→击坠ガルラ、地狱王、プロヴィデンスガンダム
失败条件	母舰、主人公机被击坠
可得强化芯片	ハウメアの护り石（アプリカント）、最大SP+15（アプリカント）、インファイト+1（アプリカント）
要点解说	倒数第二关，按照系列的老惯例自然是最漫长的一关。敌人数量众多，而且增援一拨接着一拨。随后出现的三大BOSS皮都很厚，最好一个一个地干掉。

●最终话 果てなき未来への出航

己方初期机体	ナデシコC、主角机+自选18机
敌方初期机体	オープス×9、アルムアルクス・フィーニス×5、アルムストラ・フィーニス×3、ストマ×6、リース×6
己方增援机体	无

敌方增援机体	敌还剩15机，**スキエンテイア**；击坠**スキエンテイア**后，**サピエンテイア**；敌还剩9机，**アルムアルクス・フイ-ニス**×2、**アルムストラ・フイ-ニス**×1、**ストマ**×3、**リ-ス**×3
胜利条件	敌全灭→击坠**スキエンテイア**→击坠**サピエンテイア**
失败条件	母舰、主角机被击坠
可得强化芯片	无
要点解说	最终话了，敌机数量削减到一定数量之后BOSS会在地图中间登场，HP20万。注意本关敌机数量低于9机后会无限增援，所以只需集中兵力击坠BOSS即可。击坠**スキエンテイア**后，照例是华丽的变身，**サピエンテイア**的HP为30万，其地图兵器覆盖范围很广，最好将主力机体站在离它两格之内，搞定后就可以看通关画面，顺便准备开始二周目……

爆发在太阳系内的壮绝激斗，战火已经燃起！与存在150亿年的数据记录者作最后的生死对决！

精神指令效果一览

精神指令	消费SP	效果
热血	40	自机一次攻击力提升2倍
魂	60	自机一次攻击力提升2.5倍
斗志	30	一回合内，自机所有对敌攻击均为会心一击（1.2倍）
ひらめき	10	必回避一次敌人攻击
不屈	20	被敌人击中只损失10点HP（一次）
铁壁	30	一回合内，被敌人击中后损失的HP减为四分之一
かく乱	70	一回合内，所有敌人命中率减半
集中	15	一回合内，自己命中率和回避率都提升30%
必中	20	一回合内，自己命中率为100%（但是ひらめき优先）
感应	30	一回合内，指定己方机体命中率为100%
加速	5	自己移动力增加3（一次）
觉醒	60	增加一次行动次数
突击	30	一回合内，地图兵器以外的所有招式都可在移动后使用
再动	90	指定的本回合已行动完机体再次行动可能
根性	20	回复自机最大HP的30%
ド根性	30	完全回复自己HP
信赖	30	给指定的己方机体回复2000点HP
友情	60	完全回复指定的己方机体HP
绊	80	回复所有己方参战机体最大HP的一半

精神指令	消费SP	效果
补给	60	完全回复指定己方机体的EN和残弹数量
狙击	30	一回合内，自机所有武器射程+2（地图兵器和射程为1的武器除外）
气合	40	给自己提升10点气力
气迫	80	给自己提升30点气力
激励	60	给邻接的友军提升10点气力
脱力	50	降低指定敌人10点气力
献身	30	给指定的己方驾驶员回复10点SP
てかげん	10	在能够击毙敌机的前提下使其剩余10点HP（自己的技量必须高于对方）
直击	30	一次攻击内无视敌方机体的特殊防御效果以及SIZE差
侦察	5	查看指定敌机的能力值，同时一回合内被侦察的敌机回避率下降10%
爱	90	同时发动"加速"、"必中"、"ひらめき"、"热血"、"气合"、"幸运"、"努力"
勇气	90	同时发动"加速"、"必中"、"不屈"、"热血"、"气合"、"直击"
幸运	40	下一次战斗所得金钱翻倍
祝福	60	指定己方机体产生"幸运"效果
努力	20	下一次战斗所得经验值翻倍
应援	40	指定己方机体产生"努力"效果

技能芯片效果一览

技能芯片名	效果	技能芯片名	效果
BP+1	BONUS POINT上升1点	支援要请+1	支援要请的次数增加1次（最多4次）
BP+2	BONUS POINT上升2点	マルチコンボ	可コンボ的敌机数量增加1台（最高为4）
BP+3	BONUS POINT上升3点	底力+1	特殊技能"底力"等级提高1级
最大SP+5	最大SP值上升5点	インファイト+1	特殊技能"**インファイト**"等级提高1级
最大SP+10	最大SP值上升10点	ガンファイト+1	特殊技能"**ガンファイト**"等级提高1级
最大SP+15	最大SP值上升15点	カウンタ-	特殊技能"**カウンタ-**"等级提高1级
消费SP-5%	精神指令耗费SP减少5%（最多减少30%）	ヒット&アウエイ	学会特殊技能"**ヒット&アウエイ**"
初期气力+2	出击时的气力值上升2点（最多上升10点）	サイズ差无视	学会特殊技能"**サイズ**差无视"
援护攻击+1	援护攻击次数增加1次（最多4次）	气力限界突破	学会特殊技能"气力限界突破"
援护防御+1	援护防御的次数增加1次（最多4次）		

合体攻击一览

攻击力	合体攻击名	参与机体
8050	ファイナルダイナミックスペシャル	真ゲッタ-1、マジンカイザ-KS、グレ-トマジンガ-
8000	ダブル・リアクタ-ボルテッカ	テッカマンブレ-ド、テッカマンイ-ベル
8000	ダブル・ボルテッカ	テッカマンブレ-ド、テッカマンレイピア
7850	トリプル・ボルテッカ	テッカマンイ-ベル、テッカマンベスナ-、テッカマン・ゾマ-
7580	ダブルバ-ニングファイヤ-	マジンカイザ-KS、グレ-トマジンガ-
7400	超龙神・击龙神アサルト	超龙神、击龙神
7120	ダブルゲキガンフレア	エステバリスカスタムアキト、エステバリスカスタムガイ
7100	ダブル・ボルテッカ	テッカマンベスナ-、テッカマン・ゾマ-
6880	コンビネ-ション・ソ-ド	フリ-ダムガンダム(M)、ジャスティスガンダム(M)
6650	フォ-メ-ションアタック格斗	エステバリスカスタムリョ-コ、エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ
6600	ダブルマジンガ-ブレ-ド	マジンカイザ-KS、グレ-トマジンガ-
6600	ダイナミックダブルインパクト	真ゲッタ-1、マジンカイザ-KS
6560	アストレイ・ダブル・ブレ-ド	ガンアストレイBFセカンドL或ガンアストレイBFセカンドL・LL、パワ-ドレッド或アストレイRフレ-ムF
6500	ウルズ・ストライク	ARX-7ア-バレスト、M9ガ-ンズバック(マオ)、M9ガ-ンズバック(クルツ)
6460	コンビネ-ション・アサルト	フリ-ダムガンダム、ジャスティスガンダム
6320	ダブル・ランサ-コンビネ-ション	テッカマンブレ-ド、テッカマンアキ
6200	ウルズ・スペシャル	ファルケ(クル-ゾ-)、M9ガ-ンズバック(マオ)、M9ガ-ンズバック(クルツ)
6040	ダブルロケットパンチ	マジンカイザ-KS、グレ-トマジンガ-
6000	光龙・暗龙アサルト	光龙、暗龙
6000	冰龙・炎龙アサルト	冰龙、炎龙
6000	风龙・雷龙アサルト	风龙、雷龙
5900	フォ-メ-ションアタック射击	エステバリスカスタムリョ-コ、エステバリスカスタムヒカル、エステバリスカスタムイズミ
5870	ダブルフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机、ソルテッカマン2号机

●特殊技能效果一览

特殊技能名	效果
斩り（提手旁加个弘的右半边）い	敌方物理攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
击ち落と	敌方实弹属性攻击无效，几率与双方驾驶员技量值有关
シ-ルド防御	受损值降低，几率与双方驾驶员技量值有关，选择防御时一定发动
カウンタ-	被敌机攻击选择反击时先于敌人发动攻击，几率与双方驾驶员技量值有关
ヒット&アウエイ	攻击后再移动可能
コ-ディネイタ-	随着气力的上升，驾驶员各项数值也随之上升
SEED	驾驶员各项能力上升，气力130以上发动
IFS	IMAGE FEEDBACK SYSTEM，随着气力的上升，驾驶员各项数值也随之上升
ブラスタ-化	驾驶员各项能力上升，气力130以上发动
サイズ差无视	无视由于机体SIZE差造成的伤害减少
气力限界突破	气力上限从150提高到170
勇者	命中率、回避率、装甲以及会心一击率上升，等级越高效果越高
底力	HP减少后，命中率、回避率、装甲以及会心一击率上升，等级越高效果越高
インファイト	格斗武器的攻击力以及会心一击率上升，等级越高效果越高
ガンファイト	射击武器的攻击力以及会心一击率上升，等级越高效果越高
援护攻击	邻接己方机体发动攻击时援护攻击可，一回合内发动次数与等级相同
援护防御	邻接己方机体遭受攻击时援护防御可，一回合内发动次数与等级相同
支援要请	邀请没有援护攻击能力的己方机体发动支援攻击，一关内发动次数与等级相同
指挥	指挥范围内己方机体命中率与回避率上升，指挥等级越高、离有指挥能力的机体越近，效果越高
コンボ	同时攻击与目标敌机相邻的敌机，造成的损伤递减，**コンボ**等级越高能连击的敌人数量越多

真・最终话攻略

在本作中，一周目的最后一话并非是真正的最终话，我们干掉的也并非是真正的最终BOSS。要想见到真正的最终话，就必须在一周目打穿后继承该通关记录并将二周目打到最后，这样最终话的标题就会变为"终わりき无旅路"，而不是一周目时的"果て无き未来への出航"。进入后就会发现人物之间的对话台词有所变化，而**インファレンス**驾驶的**スキエンティア**被击毁后，剧情就会改为由**クリティック**将**インファレンス**击坠然后自己驾驶**サピエンティア**登场（一周目时是**インファレンス**干掉**クリティック**），同时还有四架HP为5万5的量产型**スキエンティア**作为敌方增援登场。

クリティック驾驶的**サピエンティア**出现后会和那四架**スキエンティア**一直待在中央最上方不动，下一回合**インファレンス**以及主角老爸的复制体**アプリカント**会驾驶他的爱机作为我方援军出场，不过实际只能使用**アプリカント**一个人的精神，其机体改造段数和主角机相通。将真最终话打穿后的剧情与一周目时也有不小的变化，具体还是请大家自己观看吧。



球市冷热尽握手中 完美执教生涯再开!!

在经过了针对欧洲联赛的尝试性作品后，球会系列终于推出了系列正统续作，而游戏的舞台也重新回到日本的J联赛，也许是为了吸引新玩家，游戏系统相对系列作品有很大变化，主要是体现在操作指令的简易化，同时创造球会5（以下简称球会5）增加了很多新元素，本文将从序盘攻略和心得研究两大方面为您解析。各位想成为J联盟阿布的玩家们，准备好了吗？

□文/CTU Kasim 责/北斗

PS2	本刊译名：J联盟职业球会创造5			CERO A
	SEGA	7329日元	2007.2.1	
模拟育成	DVD-ROM	日版	1人	177K

创造属于自己的最强球会 将明星们聚集于你的麾下

プロサッカークラブをつくろう！5™

序盘游戏攻略篇

在为心爱的球队取一个好听的名字以后，游戏就正式开始了。在序幕会让玩家与同城对手打一场德比战，同城的竞争对手的设定也是球会历来的设定了，只不过这次稍微增加了一点故事要素，而前作最强的架空FW河本鬼茂就是这个故事的主角，不要小看这第一场比赛，它对玩家的初期人员配置是有影响的，如果这场比赛输或者打平了，那么比赛结束后，队中的河本、苍井以及赤尾三位主力都会离开投奔竞争对手，如果拿下了比赛，赤尾会留下来，他是一名非常不错的中场球员，对于玩家序盘的比赛会有一定的帮助，所以第一场比赛一定要拿下。在比赛开始前，一定要选择“役割设定”中的第一项将有技能的球员技能都装上（见图4），这样有助于提高玩家拿下比赛的成功率。这次的球会5为了限制玩家对游戏使用S/L大法（即反复读取进度来获得比赛胜利），需要相隔一个星期才能更改游戏的结果。其实这位同城对手的经理阔商三由野是个好人。当你资金为负的时候，他会来嘲笑你，然后购买你队中的一名球员（大部分时候会选择比较垃圾的），帮你摆脱困境。



↑图中的第一个选项就是为球员加上技能，技能只能装配一个，而有些球员是没有技能的。

秘书篇

游戏一开始就会让玩家从4位美女中选择一位作为自己球会的秘书，这也成为球会系列的惯例了。球会5增加了可以编辑秘书外貌的设定，可以变更的部位有发色、眼镜以及耳环，玩家可以根据自己的爱好来打扮球会秘书，让她更漂亮。一名秘书的合同是3年期的，当到了第3年末她会寻问你是否要终止合同，如果终止合同，就会出现另外三名秘书加一名新秘书让你选择，而这位被终止合同的秘书暂时就不能再次契约了。秘书除了平时通知玩家各项成果和注意事项外，这次还关系到城镇的建设，后面会详细提到。至于选择什么类型的秘书就看玩家自己的口味了，以后长达三年的时间里，你需要面对的人就是她了，看她上班、下班、跑厕所等，到了夏季秘书mm都会换上清凉的短装，所以谨慎选择吧。笔者对第三位秘书一见倾心。

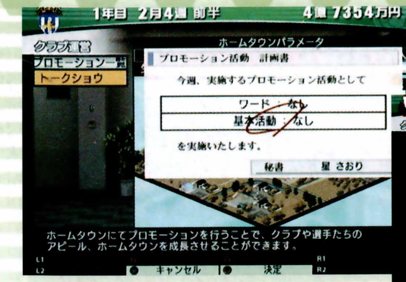




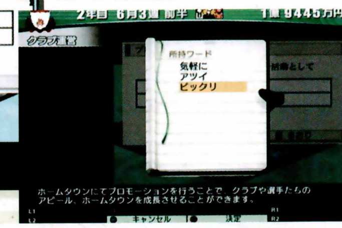
©SEGA ©1996 JFA ©2002 JFA.MAX LICENSED BY J.LEAGUE

秘书blog系统

作为球会5新增加的系统[秘书blog]系统，它将与玩家所选择的主场城市的建设密切相关。当你在系统菜单选择“**クラブ**运营”的选项后就会进入城镇建设的画面（见图1），选择“**マ–ケティング**（市场调查）”，就会让玩家在左边的菜单为女秘书选择一个地方进行市场调查，而这些活动经历都会在下一周被记录在秘书的blog中，使用R2键打开blog,可以看到秘书记录她最近的一些情况，然后发现上周的推销活动有关键词出现（见图2），有关键词的blog主题前都会出现一个感叹号。玩家可以选择将这些关键词收录进笔记本，一共可以收录10个关键词。而这些关键词的作用在于与“**プロモ–ション**（推销营销）”的球会活动进行组合使用。例如在blog中得到单词"**ピカピカ**"(干净闪亮的意思），把它与**プロモ–ション**中[清扫活动]进行组合，[清扫活动]的效果就会提升（见图3）。特别注意的是关键词都是随着月数的更替固定在某些场所中出现的，而且有些关键词所带来的影响是有间隔的，需要过一个月才会体现出来，所以把握好一些关键词的出现日月和地点及使用的时间也是属于新手的必修课。利用好blog系统是游戏前期加速城市发展的有力手段。



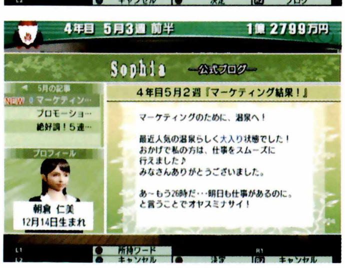
↑只有正确组合使用才能发挥最大功效。



↓笔记本上只能存放10个关键词，超出容量会无法得到新的关键词，这一点需注意。

场所	春（3–5月）	夏（6–8月）	秋（9–11月）	冬（12–2月）
スタジアム	气轻に（アピ–ル系）	激突！（运动系）	充实した（その他系）	笑える（感情系）
	色鲜やかな（见た目系）	アツイ（その他系）	うれしい（感情系）	しっかり（味觉系）
	のんびりした（状况系）	ビックリ（感情系）	キレイな（见た目系）	あったかい（うっとり系）
Jrユ–ス施设	ぎっしり（その他系）	笑える（感情系）	憧れの（うっとり系）	注目の（アピ–ル系）
	サイバ–（特征的系）	–	はじめての（状况系）	
车站	舞い上がる（その他系）	–	充实した（その他系）	あつあつ（状况系）
空港	しっかり（味觉系）	ステキな（かわいい系）	のんびりした（状况系）	优雅な（かわいい系）
温泉	大入り（その他系）	–	野性的な（特征的系）	–
ホテル	めでたい（めでたい系）	大入り（その他系）	甘～い（味觉系）	问题の多い（特征的系）
	不屈の（特征的系）	–	幻の（その他系）	
ﾌｨ-ﾙﾄﾞｱｽﾚﾁｯｸ	みんなの（理解系）	自然の（环境系）	气轻に（アピ–ル系）	–
公园	–	–	愈しの（めでたい系）	–
动植物园	色鲜やかな（见た目系）	うれしい（感情系）	自然の（环境系）	–
ゴルフ场	不屈の（特征的系）	注目の（アピ–ル系）	すがすがしい（环境系）	はやめの（その他系）
			良い声の（特征的系）	
病院	クセになる（乐しい系）	献身的な（性格系）	めでたい（めでたい系）	まるまると（かわいい系）
			不屈の（特征的系）	
商店街	–	–	–	–
ｼｮｯﾋﾟﾝｸﾞﾓ-ﾙ	–	セクシ–（かわいい系）	安定した（状况系）	–
游乐园	赈やかな（乐しい系）	多彩な（品质系）	ピンクの（见た目系）	阳气な（性格系）
		梦の（うっとり系）		
テレビ局	–	–	–	–
杂居**ビル**	ぎっしり（その他系）	夜明けの（环境系）	正义の（めでたい系）	さらさら（味觉系）
	ピカピカ	はじめての	キレイな（见た目系）	问题の多い（特征的系）
	甘～い（味觉系）	オシャレな	良い声の（特征的系）	セクシ–（かわいい系）
ｽﾎﾟ-ﾂｾﾝﾀ	详しい（理解系）	さらさら（味觉系）	赈やかな（乐しい系）	アツイ（その他系）
			甘～い（味觉系）	
マンション	シンプルな（その他系）	梦の（うっとり系）	多彩な（品质系）	不思仪な（その他系）
	良质な（品质系）	かんたん（理解系）	优雅な（かわいい系）	憧れの（うっとり系）
	とっておきの（その他系）	あつあつ（状况系）	昔ながらの（その他系）	岚を呼ぶ（环境系）
ボウリング场	すがすがしい（环境系）	さらさら（味觉系）	赈やかな（乐しい系）	アツイ（その他系）
学校	ワッショイ（运动系）	乐しい（乐しい系）	阳气な（性格系）	记录的な（その他系）
停车场	ピカピカ（见た目系）	みんなの（理解）	憧れの（うっとり系）	技あり！（品质系）
	ぎっしり（その他系）	あつあつ（状况系）	ステキな（かわいい系）	豪快な（性格系）
警察局	正义の（めでたい系）	シンプルな（その他系）	憧れの（うっとり系）	心に残る（うっとり系）
			ぎっしり（その他系）	
亿**ション**	ステキな（かわいい系）	梦の（うっとり系）	优雅な（かわいい系）	憧れの（うっとり系）
		あつあつ（状况系）	多彩な（品质系）	
グッズショップ	技あり！（品质系）	わかりやすい（理解系）	シンプルな（その他系）	クセになる（乐しい系）
	热烈な（アピ–ル系）	良い声の（特征的系）	キレイな（见た目系）	无料の（品质系）
	しっかり（味觉系）	うれしい（感情系）	安心する（めでたい系）	多彩な（品质系）
注：市场调查的目的地将随玩家游戏时间增加而陆续出现				





↑球队的目前状况和营销情况都会记录在blog中。

序盘河本鬼茂事件

球会5稍微增加了一点故事性的要素，这个故事的主角就是系列强力架空球员河本鬼茂，游戏一开始他会代表本球会参加J2升级的决定战，这场同城德比以后河本就会转投你的同城对手，然后开始征战J2联赛。在第1年的J2联赛中每次同城大战都会发现相关的情节，而这些情节将决定第2年中河本鬼茂的动向。需要注意的有以下几点：

1、6月4周同城德比**ネメシス**之战取得胜利。

进入6月份，玩家只要训练安排得当，球队应该具有一定的战斗力，赢得这场比赛应该会非常轻松（前面留下的赤尾可以重用，笔者在这里是5：0横扫同城对手）。

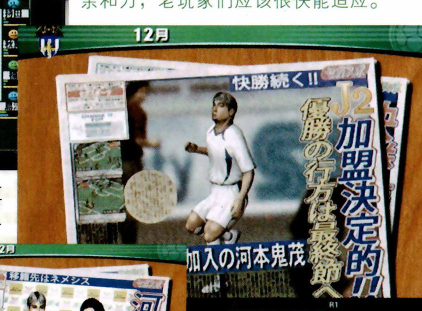
2、9月4周再次在比赛后遭遇河本鬼茂，在他提问后选择“监督が～”。

3、第1年的J2联赛排名6位以下。

满足以上条件，第2年就会自动发生河本引退，成为监督的事件，这个时候在监督更换的列表中就可以找到他，不过契约金高达近4亿，评价非常高，擅长培养前锋球员，擅长阵型为5-3-2/4-3-3，增加新的留学地点，应该说还是非常划算的。如果没能满足第2、3个条件，那么河本就会在第2年成为球队的赞助商，赞助金额为2.5亿左右。注意：玩家如果在第1年就更换了监督，那么很有可能会因为现任监督契约未到的问题导致河本签约不能。



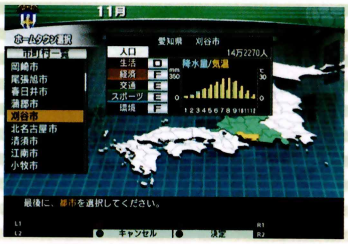
←游戏的界面还是一如既往的具有较强的亲和力，老玩家们应该很快能适应。

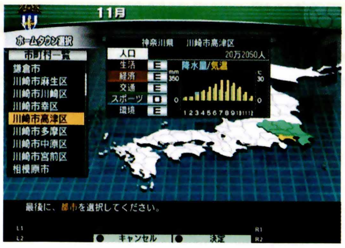




城镇篇

一个好的俱乐部如果没有一个好的主场，很难想象它靠什么来吸引球迷。作为球队经理人的你，需要做出的第一个重要决定就是选择一个适合你的主场城市。由于选择以后就不能再进行更改，所以一定要慎重。主场的选择非常的重要，可以说它直接决定了游戏序盘的难度。选择一个大城市，人口资源丰富，交通方便，足球人气非常容易增长，但





是相对地设施维护费用和额外的开销比其他中小城市要多一些。选择中小城市，虽然初期难度稍大，但游戏后期的成就感是大城市不能比的。由于毕竟这是游戏，玩家还是根据自己的喜爱和球会发展思路来作出选择吧。不过为了照顾新人玩家，这里还是把选择主场时，需要注意的几个因素说一下。

城镇系数中的每一项指标，电脑都会给出一个初始的评价，最高为10级SSS评价,最低为1级G评价。这个评价是会根据玩家对城镇的建设即时变化的，主要是依靠营销推销（プロモ-ション）来进行累积，还有一点需要注意的是每年玩家所签约的各种赞助商都会对各项系数进行补正，比如化工类的厂商签约球队，对于环境的影响是比较大，具体的补正效果可以在查看“クラブ情报”中按“ロ”键。

为了帮助一些第一次接触这个系列的玩家，笔者特意挑选了一些相对比较平均、容易上手的城市给大家参考。

相信对《足球小将》有爱的玩家一定会考虑南葛这个城市吧。

城镇系数	决定因素
人口	影响比赛观众和俱乐部会员的人数，直接决定俱乐部商品的销量
生活	等级越高城镇人口增加速度越快
经济	等级越高，设施维护费降低，设施收入增加
交通	等级越高，比赛的上座率提升，同时影响城市人口增长速度
スポ-ツ	运动，等级越高，上座率提升，同时可以吸引优秀的人材加入俱乐部
环境	等级越高，练习的效率越高
雨量/气温	影响比赛上座率、体育场消耗率及球员训练的疲劳度

↑城市与主场的选择对于俱乐部的经营置关重要，玩家可参考上表选择。

监督篇

监督就是一个球队的灵魂，游戏初期电脑一共为玩家提供了3位监督，他们擅长的阵型、育成的方针也各不相同，其实这都不是最重要的，最主要的是他将决定玩家初期的人员配置。因为监督和强化部长在前期都可以更换，而球员要想在初期就进行大换血那是



不理智的。我个人推荐土门铉这位监督，身体素质对于征战J2联赛初期是非常重要的，而且在低级别的J2联赛，进攻就是最好的防守。这支球队拥有两位稳定的门将，还有不错的两名前锋前山朔太郎和爱甲重三，特别是前山朔太郎虽然平时唠叨比较多，不过其能力还是足以应付J2联赛。由于中场力相对比较弱，在选择补强时建议选择一名强力中场球员与一名外援前锋。（注：选择补强时带星号的球员都不错，是补强的首选）



三名监督能力及初期人员配置一览			
监督名	生野京次	番场昌喜	土门铉
得意阵型	3-5-2	4-4-2	4-3-3
	4-3-3	4-5-1	4-4-2
育成方针	中央攻击重视	身体素质重视	身体素质重视
练习方针	偶尔休息	好好休息	适度休息
教练	山北一志	ソ・テドゥ	羽山寿士
强化部长	池村忠昭	贺川真人	驹形骏介
初期人员	柏木龙平	后藏根佳之	柿沼达矢
	江坂一真	西岛累	鸟居嘉弘★
	饭野浩二	爱敬让治	赤松纯生
	贝V谅	家长朋宏	井生大树
	福元太助	今田钓造	大泷诚司
	牧村清明	植松力也	`户润司
	柳本和真	坂井悟郎	岛津胜纪
	上西青空	颜型健次	持田谅哉
	酒田大和	市川拳悟	秋叶琢摩
	远山秦太	江崎宏	石冈诚也★
	增田贵信★	大沼伊都夫	前山朔太郎★
	王响	岩佐一矢	爱甲重三
	本柳航	歌田和信	楠文人

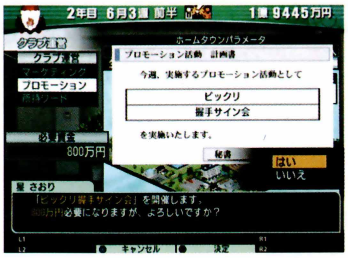
编成会议系统

球会5取消了以前乐趣无穷的球探系统，取而代之的是现在的强化部长系统。强化部长与监督一起讨论关于球队补强的会议系统。每年的2月-12月的第1周会召开编成会议确定需要引进球员的类型，结果会在2周后公布。进入会议后，监督和强化部长都会提出一个关于补强球员的类型，然后玩家选择一方的意见后再进行进一步的编辑。相对于以前的球探系统，编成会议完全局限了玩家的发挥，比如你想寻找日本本地的球员，他们两人却一直提出去欧洲寻找球员，而且还只给100万。如果本周选择不进入编成会议，那么系统会自动默认使用上一次的搜索条件。强化部长本质上还是与球探没太大的区别，不同的强化部长各有各的强项，有些适合找国内的新人，有些适合发掘海外强力球员，一些知名的强化部长正是发现超级球员的捷径。强化部长中途无法更替，所以签订长期合同的时候一定要谨慎。最好的两位强化部长其契约金都在50000万以上，一旦发现，只要资金允许，一定不要错过哦。

知名强化部长能力一览														
姓名	契约金	国籍	GK	DF	MF	FW	日本	亚洲	东欧	西欧	非洲	南美	北美
青沼彦惟	–	日本	2	2	2	2	1	4	2	4	1	1	2
赤田祥治	–	日本	2	1	2	2	3	1	2	2	3	4	2
佐治靖人★	54000万	日本	–	○	–	–	–	◎	–	–	○	–	–
矢代贵	32400万	日本	–	○	–	–	–	–	–	–	○	◎	–
アレックス・ブラ-ガ	14400万	アメリカ	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	◎
アンドレ・カイザ-	25200万	ギリシャ	–	–	○	–	–	–	–	–	○	◎	–
クリスティアン・ロレンツィ	25200万	イングランド	○	–	–	–	–	–	–	–	○	–	◎
シュテファン・ショ-バ-	36000万	ドイツ	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
シュテファン・マ-リン	25200万	ポルトガル	–	○	–	–	○	◎	–	–	–	–	–
ソ.ヨンウォン	10800万	韩国	–	–	○	–	○	–	◎	–	–	–	–
チェザ-レ・ドニ	28800万	イタリア	–	–	○	–	–	○	–	–	–	◎	–
デニス・ベ-エ	36000万	スペイン	–	○	–	–	–	○	–	–	○	–	–
トビアス・ブラントミュラ-	39600万	ブラジル	–	○	–	–	–	–	○	–	–	◎	–
トルステン・シュ-マン	28800万	パラグアイ	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○
ファビアン・シ-レンベック★	50400万	スペイン	○	–	–	–	○	–	–	–	–	◎	–
フロ-リアン・ミュラ-	39600万	イングランド	–	–	–	○	–	–	–	○	–	◎	–
ビョルン・ベック	39600万	ドイツ	–	–	–	○	○	–	–	–	◎	–	–
マッシモ・ガットゥ-ゾ	14400万	南アフリカ	–	–	–	○	–	◎	–	–	○	–	–
マリオ・マ-シャル	28800万	サウジ	–	–	○	–	–	○	–	○	–	–	–
マルクス・クレ-ベ	32400万	ポルトガル	○	–	–	–	–	◎	–	–	○	–	–
マルセル・ヒルデブラント	25200万	ベルギ-	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	○
ムニル・ドナ-ト	28800万	フランス	–	○	–	–	–	–	–	○	◎	–	–
ラルフ.クリュ-ガ-	28800万	スペイン	–	○	–	–	◎	–	–	–	–	○	–
レネ・シュタイナッハ	25200万	トルコ	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–	◎
ロ-ラント・ブルマ-	25200万	メキシコ	–	–	○	–	–	○	○	–	–	–	–
ロベルト・シュタルケ	39600万	ブラジル	–	–	○	–	◎	○	–	–	–	–	–
ロベルト・バスラ-	36000万	ブラジル	–	–	○	–	–	◎	–	–	○	–	–
ロベルト・ラインケ	28800万	イタリア	–	–	○	–	–	–	◎	–	○	–	–

プロモーション系统

プロモーション的作用在于举办各种活动，除了可以提高本地城镇的基础建设，还可以提高球会和球员的人气，球会人气提高可以促进球会相关商品的销售，当然最直接的利益就是经济上的。**プロモーション**与秘书blog中的关键词配合使用可以得到更好的效果。不同的营销活动的类型是不一样的，所以当你选择一个关键词来辅助营销活动时，最好先了解它的类型，这样才会得到事半功倍的效果。



プロモーション效果一览

プロモーション	所需费用	出现月份	生活	经济	交通	运动	环境	其他效果	效果大幅上升的关键词
清扫活动（环境系）	800万	每月	–	–	↑	–	↑	–	色鲜やかな
握手サイン会（感情系）	800万	霸	–	↑	↑	↑	–	选手人气提升	ビックリ
选手来店イベント	500万	霸	?	?	?	?	?	?	?
フットサル大会（运动系）	1000万	霸	?	?	?	?	?	?	?
トークショウ（感情系）	500万	霸	↑	↑	–	↑	–	支援者不满	サイバー
选手应援ツアー	3500万	霸	?	?	?	?	?	?	?
通学路パトロール	1000万	霸	?	?	?	?	?	?	?
サッカー教室（乐しい系）	1000万	奇数月	↑	–	↑	↑	–	–	技あり！
のど自慢（アピール系）	1000万	奇数月	↑	↑	–	↑	–	赞助商不满	良い声の
秘书のブログ讲座	700万	偶数月	↑	↑	–	–	–	クラブ人气アップ	注目の
幻想大赏（见た目系）	1000万	偶数月	–	–	↑	↑	↑	クラブ人气アップ	かわい
节分まつり（品质系）	1000万	2月	↑	↑	↑	↑	↑	クラブ人气アップ	记录的な
リーグ必胜祈愿	2000万	3月	↑	↑	↑	↑	↑	コンディション回复	–
植树活动（环境系）	1500万	4月	↑	–	↑	–	↑	コンディション回复	
モチベーションアップピ	2000万	5月	–	↑	↑	↑	↑	Edit球员育成提升	大入り
ンクのキッズフェスタ（乐しい系）									
花火大会（见た目系）	3000万	7月	↑	↑	–	–	–	クラブ人气アップ	ッショイ
サマーフェスタ（环境系）	2500万	8月	–	↑	–	↑	↑	クラブ人气アップ	自然の
秘书の料理教室（うっとり系）	800万	9月	↑	↑	–	–	↑	クラブ人气アップ	优雅な
ウォークラリー（乐しい系）	1000万	10月	–	–	↑	↑	↑	–	はやめの
选手と天体观测（乐しい系）	1500万	11月	–	–	↑	–	↑	选手人气提升	发见！
ファン感谢祭（见た目系）	2000万	12月	↑	↑	–	↑	–	选手/クラブ人气アップ	问题の多い
优胜パレード	1亿	优胜月	?	?	?	?	?	?	?

注：生活、经济、交通、运动、环境这几项为对城镇系数的影响

基础建设篇

经营一个球队当然不单单在于率领球队攻城拔寨，还要管理球队球场与训练场的建设。在球会5中，这两点也是非常重要的，因为它们关系队员参加训练的效果以及球队商品的贩卖。由于基础设施造价昂贵，施工时间相对较长，如何进行合理的投资，就是一门学问了。在第一年中首先需要解决的就是队员训练所造成的疲劳问题，所以可以有效减轻队员疲劳的高级草皮和桑拿室是第一首选，相对于前作造价4亿的草皮，本作就要厚道得多了，只需要5千万。对于球场的扩建有一个小小的窍门，只要是在3月份以前进行球场扩建，如果联赛已经开始，但球场仍处于施工状态，电脑就会自动租借一个5万人的体育场给玩家使用，由于玩家初始体育场只能容纳1万2千人，只要球票价格设置合理，这段期间就可以狠捞一把。（注：此方法第一年使用不能）。在设置球场商品贩卖设施的时候需要关注一下目前主场城市的经济情况，如果本地经济不景气，就不要修建相关设施，因为有很高的几率会因为经济萧条而关闭。（查看城市情报可以看到目前城市经济状况）系列传统的球票bug由于改为年初统一设定球票价格而实用性大减，其具体思路为利用参加杯赛决赛观众一定满员的设定来故意将球票价格升到最高，有兴趣的玩家可以尝试一下。



球场发展一览

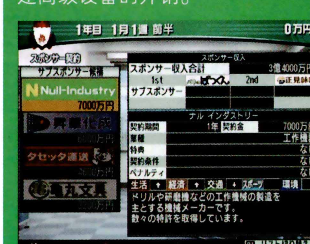
球场类型	建设费用	维护费用/月	容纳人数	建设所需时间	施设建设可能数	城镇人气上升
レンタル型	–	100万	12000人	–	–	–
ハーフ型	5亿	400万	15000人	2个月	2	–
トラック1型	15亿	600万	25000人	3个月	4	小
トラック2型	50亿	1400万	50000人	4个月	6	小
欧州1型	12亿	1200万	20000人	3个月	5	大
欧州2型	45亿	2600万	40000人	4个月	8	小

基础设施发展一览

场所	设施名	上升效果	lv1	lv2	lv3	lv1	lv2	lv3	建设周期
メイン练习场	グラウンド1	练习所有项目	–	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド2	练习所有项目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド3	练习所有项目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
	グラウンド4	练习所有项目	10000	3000	7000	100	500	1000	4
サブ练习场	サブグラウンド1	练习所有项目	5000	1600	3000	50	200	500	3
	サブグラウンド2	练习所有项目	5000	1600	3000	50	200	500	3
	フットサルコート テクニック	相关项目	15000	7000	10000	200	700	1500	6
	クロスカントリー体能	40000	15000	20000	500	1000	2000	8	
室内练习设备	温水プール	回复体能与疲劳	50000	70000	90000	1000	2000	4000	6
	スパ	回复疲劳	50000	30000	30000	500	1000	1500	6
	サウナ	回复通常疲劳	20000	30000	40000	250	500	800	4
	マッサージルーム	累积	30000	30000	30000	100	200	500	4
	メディカルルーム	受伤恢复	20000	35000	50000	200	350	500	4
		降低受伤几率							
	战术室	战术理解能力	20000	10000	15000	500	1500	3000	4
		システム理解能力							
	ウエイトマシン	力量	10000	20000	30000	100	200	500	2
	カフェテリア	队员之间连携	10000	20000	30000	100	200	500	6
	リラックスルーム	能力衰减抑制	30000	20000	25000	200	400	600	4
	ランニングマシン	速度、奔跑能力	10000	20000	30000	100	200	500	2
特别施设	公园	练习动力及比赛动力	20000	20000	20000	500	1500	3000	5
		（心情符号）							

赞助商的选择

关于球队赞助商的签订，这里稍微提几个注意事项，毕竟赞助商的赞助费是前期最大一笔资金来源，所以选择的时候还是要谨慎一些。签约赞助商的时候，除了注意赞助金额外，还要观察它是否有提出要求，如果它提出的要求你无法达到，最好不要选择它，一般是类似J联盟前几名这类的要求，也有要求提升城市某个基础系数的。不过在发展前期，可以不必顾虑这些，因为球会5中就算你违约，也不会像系列作品那样交纳违约金，而只是影响球队的人气。还有一个非常重要的东西就是赞助商所附带的特典，只要拥有特典的赞助商可以优先考虑，它们一般会带给你各种优惠，减轻修建高级设备的开销。



↑多多拉拢实力强大的赞助商是球队有良好和稳定发展的一大因素，所以在签定合同时一定要好好考虑。

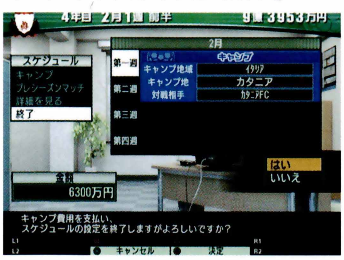


↑在这个界面中我们可以设定球场每年的广告会、球票价格、数量等等，这些都关系到俱乐部的收入。

城镇篇

在联赛的准备期和中期都会出现进行短期集训的选项，短期集训的作用在于在联赛开始前可以对队员的能力和状态进行调整，每一个集训地点所带来的集训效果都不同，在去集训地点前，监督会询问玩家此次集训需要重点磨练的项目，如果选择的项目并不是该集训地点所擅长的，那么就会导致集训效果不理想，反之就会在联赛开始前让队员的能力得到有效提高。短期集训中会随机出现一些事件，如果前往集训的球会与本球会关系非常友好，就会有一定几率发生“租借”事件，该球会就会主动租借一名强力球员给你。虽然不能永久转会到自己的球会，但是这些租借球员能力非常强，可以说是玩家序盘征战的铁打主力。

从右面的表上可以看出前期前往国外集训价格相对较高，队中的球员也没多少培养价值，没有必要浪费资金在他们身上，所以最好的选择就是在日本本地选择集训地，推荐日本的冲绳岛，费用低廉，而且可以提高的能力项目攻击与体力都是前期非常重要的。当然如果你想赌特殊事件来获得一些强力租借外援，也可以考虑将球队拉往外地，只要集训项目与集训地对口，都可以得到不错的效果。



短期集训地效果一览

地域	国名	都市	费用	提高能力的集训项目	出现条件	
アジア	日本	静冈	1000万	战术	メンタル	–
		宫崎	1000万	守备	战术	–
		鹿儿岛	1000万	连携	フイジカル	–
		冲绳	1000万	フイジカル	攻击	–
本地	日本	玩家选择的城市	500万	连携	メンタル	–
	中国	上海	1800万	メンタル	–	–
	韩国	城南	2200万	メンタル	フイジカル	–
	タイ	バンコク	1800万	メンタル	连携	–
	UAE	アルアイン	3000万	フイジカル	メンタル	–
	オセアニア	シドニ–	3500万	战术	メンタル	–
东欧	チェコ	プラハ	4000万	守备	メンタル	–
	クロアチア	ザグレブ	4000万	メンタル	守备	–
	ロシア	モスクワ	4000万	メンタル	攻击	–
西欧	スコットランド	グラスゴ–	8000万	フイジカル	–	–
	スイス	バ–ゼル	3200万	守备	–	–
	ポルトガル	リスボン	7000万	战术	攻击	–
	ギリシャ	アテネ	6000万	守备	フイジカル	–
	ベルギ–	ブリュッセル	7000万	战术	连携	–
	イングランド	ロンドン	27500万	フイジカル	守备	–
		マンチェスタ–	22000万	フイジカル 战术	[TV]BOMBER	
		バ–ミンガム	11000万	メンタル	战术	–
	スペイン	マドリ–ド	20000万	攻击	守备	–
		ビジャレアル	20000万	攻击	战术	–
		サラゴサ	15000万	攻击	メンタル	–
	サンセバスチャン	8000万	攻击	守备	–	
	イタリア	ミラノ	31300万	守备	攻击	–
		ロ–マ	18800万	守备	战术	–
		カタニア	8800万	守备	连携	–
	ドイツ	ミュンヘン	20000万	攻击	フイジカル	[TV]ハリケ–ンビジョン
		ゲルセンキルヘン	9000万	攻击	连携	–
		フランクフルト	7000万	攻击	フイジカル	–
	フランス	リヨン	15000万	战术	–	[TV]BSナチュラル
		パリ	9000万	战术	守备	–
		モナコ	7500万	连携	フイジカル	–
		ルマン	7500万	战术	フイジカル	–
	オランダ	アイントフォ–ヘン	15000万	连携	攻击	–
		アルメロ	7500万	连携	守备	–
	アフリカ	チュニジア	2800万	フイジカル	守备	–
	コ–トジボア–ル	コ–トジボア–ル	3200万	フイジカル	攻击	–
南米	ブラジル	サンパウロ	7500万	攻击	–	–
		リオデジャネイロ	6500万	メンタル	攻击	–
	アルゼンチン	ブエノスアイレス	6500万	连携	战术	–
	エクアドル	グアヤキル	5800万	フイジカル	メンタル	–
中北美	メキシコ	メキシコシティ	4500万	连携	–	–
	アメリカ	ロサンゼルス	3500万	フイジカル	连携	–

训练篇

虽然选择完监督以后，会自动为玩家安排一位教练。笔者的建议是直接将其废掉，更换一名使用343阵型的教练，比如初期的墨镜外籍教头是个不错的选择，因为在低级别的J2联赛中，进攻就是最好的防守。然后就是非常重要的序盘训练项目的设定，很多玩家喜欢自己手动为一些球员设定训练项目，我的建议是前期还是全部使用集体训练比较好，因为序盘球队人员缺少，一旦有人受伤，就会让原本就捉襟见肘的阵容更加吃紧，再加上也没有其他辅助设备。在J2联赛初期，对于训练我们所要做的事情只有一件，就是打好体能基础，同时注意适度修养，这样可以有效地杜绝球员受伤的情况出现。这次的球会5为了吸引更多的新玩家，将训练的部分简单化了，训练内容也从安排每天的训练内容改为现在的每周训练内容，受伤和疲劳的情况大幅度降低。

第1年主要以身体素质训练为主，连携方面暂时可以不考虑，同时一定要注意适当的让球员休息，杜绝受伤加强体能储备才是目前最关键的。同时安排训练内容时，要注意以下几点：

1、当发现队员的身体状况不佳时（通过训练画面球员的表情符号判断），应该对该名球员设置临时休养，以免因为训练导致不必要的受伤。

2、如果连续进行**フイジカル**（身体素质）方面的练习，会因为球员疲劳而导致训练效率降低，所以身体素质训练最好中间有间隔的安排。

3、连续进行**コンディション**会加速疲劳，导致队员训练动力不足。

以下是笔者推荐的初期训练内容配置，玩家也可以根据自己的需要进行调整。

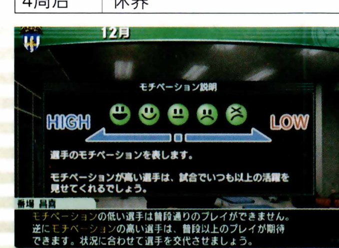
时间	训练内容
1周前	**パワ–**（力量练习）
1周后	**コンディション**（恢复比赛状态）
2周前	**スタミナ**（体能储备）
2周后	休养
3周前	**スピ–ド**（速度训练）
3周后	**コンディション**
4周前	**スタミナ**
4周后	休养

有了第1年扎实的体能基础，第2年玩家可以着手开始进行连携的训练，查看队员之间的连携是在战术菜单中按L2键，有连携的队员之间会有连线，连携会让球队的实力发挥到极致，所以一定要重视。

进入游戏中期，玩家资金相对于紧张的前期比较宽裕，这个时候可以开始砸钱修一些训练的辅助设备，缓解球员训练的疲劳，各种身体训练设备以及提高连携的咖啡屋等，有了这些东西，玩家可以放手加大训练力度，加入一些对战训练，就算只休息一次，也不会轻易就受伤啦。

时间	训练内容
1周前	连携
1周后	**コンディション**
2周前	**セットプレイ**
2周后	休养
3周前	连携
3周后	**コンディション**
4周前	**スタミナ**
4周后	休养

时间	训练内容
1周前	攻击练习
1周后	连携
2周前	**システム**练习
2周后	**コンディション**
3周前	守备练习
3周后	**セットプレイ**
4周前	红白战
4周后	休养



Edit球员篇

如果球队上没有Edit球员，俱乐部经理就会请示玩家要不要作成一名Edit球员。虽然按照球会系列的惯例，游戏年数越多作成强力Edit球员的几率越高，但笔者的建议是第一年就作成。因为Edit球员可以有效地补充球队初期的人员空缺，而且这次球会5中的Edit球员非常强劲，只要技能选择的比较合理，能力“开花”简直是家常便饭，进行到第1年下半年就可以成为很强的战力。这次的Edit作成相对系列前几作也更简洁化了，玩家只需要选择5个关键词来描述球员的性格，而它们将决定Edit球员的技能，需要注意的是有些高级技能要几个性格关键词才能合出来，要制造一位中场阴谋家就要**ポストプレイヤ－**，超级前锋自然**1対1シュ－ト**和**コントロ－ルショット**是必须的，所以如何搭配就看玩家自己的需要了。

技能	性格	技能	性格
ス－パ－サブ（超级替补）	落ち著きが无い	**切れ搡み**（边路－中路突破）	锐い切れ味
ポジション取り（卡位）	参谋	**センタ－フォワ－ド**（CENTER FORWARD）	足轻
フィ－ド（长传球）	**スプ－ン曲げ**	**クラッシャ－**（crasher）	**デストロイヤ－**
11**シュ－ト**（1对1射门）	唯我独尊	**ウイング**（边路突击手）	天驱**ける**翼
PK**キッカ－**（点球）	足轻	**プレイメ－カ－**（play maker）	**クリエイティブ**
コントロ－ルショット（射门精准）	**コンピュ－タ**	**カバ－リング**（covering）	谁か**のために**
ロングスロ－（长距离手抛球）	仕搡み刀	**リベロ**	自由の主张　仕入み刀　唯我独尊
スル－パス（传球渗透）	**クリエイティブ**	**リベロ**GK	自由の主张　勇猛　防卫本能
アクロバティックシュ－ト（杂耍射门）	柔软な头	**オペライオ**	落ち著きが无い　**マラソンが**得意　柔软な头
カバ－リング（区域补位）	面倒见が良い	**ピボ－テ**	**マラソンが**得意　防卫本能　面倒见が良い
シャド－ストライカ－（影子前锋）	影が薄い	**レジスタ**	甘い**マスク**　仕搡み刀　谁か**のために**
ポストプレイヤ－（中流砥柱）	背骨が太い+大黑柱+摩天楼	**トレクアルティスタ**	狩猎本能　参谋　仕入み刀
セカンドストライカ－（捡漏王）	二枚目	**エストレ－モ**	狩猎本能　天驱**ける**翼　**マツハ**
ストッパ－（清道夫）	防波堤		

不当家不知柴米贵，不玩球会不知经营俱乐部难 想要成为顶尖球会就必须将一切都打理得井井有条

留学篇

当游戏进入第2年，就可以把队中的球员派往国外进行留学，留学时间分别为3个月，6个月，1年，有一点需要注意，留学的时间是不能超过该球员的契约截止期。

当玩家得到特定的赞助商赞助球会和一些特殊的球队监督的时候就会追加留学地，还有当城市的友好度达到一定程度也会追加新的留学地，不过要如果城市的友好度下降或是赞助商不再赞助球队，那么留学地就会消失。



留学地出现条件一览

亚洲・大洋洲・东欧		西欧		非洲・南北美洲	
留学地	出现条件	留学地	出现条件	留学地	出现条件
大连FC	サニ－バ－ガ－	ACアテネ	－	チュニスF	ティンブレ
上海FC	大友农林	ニュ－カッスルFC	ティックオン	ACカサブランカ	ほたる水产
城南FC	エンペラ－ホ－ス	ACロンドン	トルミニング	ヤムスクロFC	大吉セメント
釜山FC	山吹重工	チャ－ルトンFC	マツソ－	ヨハネスバ－グFC	OKガス
ACシドニ－	ポッピン硝子工业	バ－ミンガムAC	フラット	ダカ－ルFC ホテル	シンパティコ
FCプラハ	立山家具	ル・マンFC	K.E.S	ロサンゼルスFC	梅宫ライティング
FCザグレブ	アルプスゴム	パリFC	－	メキシコシティFC	－
ACモスクワ	－	ACモナコ	－	SCフラメンゴ	－
FCソフィア	365パ－キングト	ロワAC	－	サントスSC	晴海サッシ
FCブカレスト	日本大丸重工业	サラゴサFC	－	CAサンパウロ	－
ブダペストFC	クラカシ	サンセバスチャンFC	カ－ド－ズ	アベジャネダAC	スタイルリンクス
ACイスタンブ－ル	－	ACポルト	－	アスンシオンFC	矢田硝子
－	－	ACリスボン	サンサンプラント	グアヤキルFC	－
－	－	ブリュッセルFC	－	サンチャゴFC	エナジ－キャスト
－	－	ケルトFC	ベッチ	FCメデリン	オリエンタル派遣
－	－	ロッテルダムFC	大造通信	ACカリ	ディスライフ
－	－	FCアルメロ	ライツエント	－	－
－	－	パレルモFC	大黑船舶	－	－
－	－	ASパルマ	○○交通观光社	－	－
－	－	FCカリアリ	国进石油	－	－
－	－	カタニアFC	－	－	－
－	－	FCゲルゼンキルヘン	ヒュ－マンデイズ	－	－
－	－	FCフランクフルト	－	－	－

球员成长的类型

球会对游戏中出现的每一名球员都设定了成长类型，大的方向分为4个类型：早熟型、标准型、晚熟型和持续型。不同的类型也最终决定该名球员能够成长到怎么样的高度？还有没有继续成长的空间？每一名球员的足球生涯都有它自己发展的道路，有些球员很早就在世界足坛展露头角，比如曼联的克里斯迪亚。罗纳尔多就是典型的晚熟型球员，而像比埃尔霍夫这种大器晚成型的球员就是属于晚熟型的球员。游戏中虽然没有明确告诉玩家每名球员到底是什么类型的成长曲线，但是通过电脑对他不同年龄段的评语，我们可以得出这名球员的实际成长类型。如果是超晚成2型或者是持续1型球员，到了42岁球员仍然可

年龄段	超早熟	早熟1	早熟2	早熟3
16-18	最近急激に力を伸ばしてきている	これからの本格的な成长が乐しみ	十分练习についてきている	十分练习についてきている
19-21	今がまさに成长のピ－ク	最近急激に力を伸ばしてきている	成长着しく日增しにたくましく成长	最近急激に力を伸ばしてきている
22-24	更なる成长が期待できる	今がまさに成长のピ－ク	今がまさに成长のピ－ク	今がまさに成长のピ－ク
25-27	成长力は落ちてきたが成熟期	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる
28-30	成长力は落ちたが经验でカバ－	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちてきたが成熟期	以前より伸びはないが安定した成长
31-33	これ以上の成长に期待するのは酷	成长力は落ちたが经验でカバ－	成长力は落ちたが经验でカバ－	成长力は落ちたが经验でカバ－
34-36	年龄的に现役を长く续けるのは困难	これ以上の成长に期待するのは酷	これ以上の成长に期待するのは酷	これ以上の成长に期待するのは酷
37-39	年龄的に现役を长く续けるのは困难	全体的な能力の低下が着しい	全体的な能力の低下が着しい	全体的な能力の低下が着しい
40-42	年龄的に现役を长く续けるのは困难	年龄的に现役を长く续けるのは困难	年龄的に现役を长く续けるのは困难	年龄的に现役を长く续けるのは困难

年龄段	标准1	标准2	标准3	标准4	标准5
16-18	まだ若く、今は基础を固める时期	これからの本格的成长が乐しみ	これからの本格的な成长が乐しみ	まだ若く、今は基础を固める时期	
19-21	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	最近急激に力を伸ばしてきている	十分练习についてきている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	成长着しく日增しにたくましく成长
22-24	成长着しく日增しにたくましく成长	最近急激に力を伸ばしてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	最近急激に力を伸ばしてきている	成长着しく日增しにたくましく成长
25-27	今がまさに成长のピ－ク	选手として最盛期を迎えている	成长着しく日增しにたくましく成长	成长着しく日增しにたくましく成长	选手として最盛期を迎えている
28-30	选手として最盛期を迎えている	更なる成长が期待できる	选手として最盛期を迎えている	今がまさに成长のピ－ク	更なる成长が期待できる
31-33	成长力は落ちてきたが成熟期	以前より伸びはないが安定した成长	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる	以前より伸びはないが安定した成长
34-36	成长力は落ちたが经验でカバ－	成长力は落ちたが经验でカバ－	更なる成长が期待できる	以前より伸びはないが安定した成长	成长力は落ちたが经验でカバ－
37-39	これ以上の成长に期待するのは酷	成长は望めないが老练なプレイで补う	成长力は落ちてきたが成熟期	成长力は落ちたが经验でカバ－	成长は望めないが老练なプレイで补う
40-42	全体的な能力の低下が着しい	全体的な能力の低下が着しい	これ以上の成长に期待するのは酷	成长は望めないが老练なプレ－で补う	全体的な能力の低下が着しい

以成长，而持续2型的球员从18岁到39岁整个球员生涯都能保持相当的成长速度，不过这种成长类型的球员相对较少，所以对待年轻球员，玩家需要的是多一分耐心，少一分浮躁，当你真正从青年队培养出一位世界级球星时，那种成就感不言而喻，这也是球会系列最大的乐趣之一。



↑效果就会提升特别注意的是关果就会提升特别注意的是关。

年龄段	成1	成2	超　成1	超　成2
16-18	现在は少し伸び悩んでいる样子	まだ若く、今は基础を固める时期	现在は少し伸び悩んでいる样子	现在は少し伸び悩んでいる样子
19-21	若手ではあるが伸び悩みを感じる	若干伸び悩み中だが今后に期待	若手ではあるが伸び悩みを感じる	若手ではあるが伸び悩みを感じる
22-24	ゆっくりとだが力をつけてきている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	低いレベルだが安定した成长	ゆっくりとだが力をつけてきている
25-27	日増しに能力が高まっている	最近急激に力を伸ばしている	ゆっくりとだが力をつけてきている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている
28-30	高いレベルで成长している	高いレベルで成长している	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	日増しに能力が高まっている
31-33	今がまさに成长のピ-ク	选手として最盛期を迎えている	最近急激に力を伸ばしてきている	成长着しく日増しにたくましく成长
34-36	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる	今がまさに成长のピ-ク	今がまさに成长のピ-ク
37-39	成长力は落ちてきたが成熟期	以前より伸びは无いが安定した成长	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる
40-42	成长は望めないが老练なプレイで补う	成长は望めないが老练なプレイで补う	更なる成长が期待できる	成长は望めないが老练なプレイで补う

年龄段	持续1	持续2	持续3	特殊1	特殊2
16-18	日増しに能力が高まっている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	まだ经验は浅いが徐々に伸びている	不安定な成长を见せている若手选手	日増しに能力が高まっている
19-21	最近急激に力を伸ばしてきている	日増しに能力が高まっている	最近急激に力を伸ばしてきている	成长に不安定さを感じる	最近急激に力を伸ばしてきている
22-24	今がまさに成长のピ-ク	最近急激に力を伸ばしてきている	成长着しく日増しにたくましく成长	波のある成长を续けている	最近急激に力を伸ばしている
25-27	更なる成长が期待できる	今がまさに成长のピ-ク	今がまさに成长のピ-ク	成长に不安定さを感じる	更なる成长が期待できる
28-30	以前より伸びはないが安定した成长	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる	不安定な成长が续いている	とどまることなく成长を续けている
31-33	改めて成长力が増している印象	改めて成长力が増している印象	改めて成长力が増している印象	ベテランだが相变わらず波のある成长	更なる成长が期待できる
34-36	成长力は落ちてきたが成熟期	更なる成长が期待できる	更なる成长が期待できる	不安定な成长だったがすでに限界か	成长力は落ちてきたが成熟期
37-39	成长力は落ちてきたが成熟期	更なる成长が期待でき	更なる成长が期待できる	全般的な能力の低下が着しい	成长は望めないが老练なプレイで补う
40-42	高いレベルで成长を续けてる	成长は望めないが老练なプレイで补う	成长は望めないが老练なプレイで补う	年龄的に现役を长く续けるのは困难	成长は望めないが老练なプレイで补う

球员评价篇

由于球会5中取消了上代中在对战模式中查看球员对战评价的设定，同时也无法查看球员P值，要判断一名球员的能力就只能通过查看球员评价来推断了。评价一般有两条，第一条是球员目前实力的一个总的评价，而第二条则决定球员的成长类型，综合两条来判断这名球员的价值，比如一名球员的现阶段评价为“世界十分通用”，查看成长评价后推断其为持续型成长的球员，那么这名球员还有一定提升的空间。球员评价中有一类非常特殊的，拥有特殊评价的球员，一些球员因为自身特点非常突出，会有一个只属于他自己的特殊评价，不过需要注意的是并不是拥有特殊评价的球员就一定是强力球员，不过如果在初期就能挖掘到，还是值得一用。当然这种判断球员的方法也只合适于了解一名不认识的球员，一些对建立王道球会起决定因素的关键球员，这些名字才都是作为球队经理人的你绝对应该烂记于胸的，一旦发现就不要错过。下面就把这些具有潜力的强力球员推荐给大家。

推荐球员按照球员P值的高低排列，P值为隐藏数值不可见，它直接决定了球员的能力，括号中的星数代表该名球员能够达到全33项能力中可以达到最高级别的数字，例如河本鬼茂为5星，他就有5项能力可以达到最高，分别为「**シュ-ト**精度」、「**シュ-トテクニック**」、「统率力」、「攻击意识」及「中央适正」。相对来说，星星更为重要，玩家选择的时候需要注意一下。



海外强力球员推荐名单

位置	选手名	所属球队	国籍
GK	レ-マン（莱曼）	ノ-スロンドンFC	ドイツ
	チェフ（切赫）	チエルシ-FC	チェコ
	シエイ・ギブン（基文）	ニュ-カッスルFC	アイルランド
	カシジャス（卡西利亚斯）	マドリ-ドFC	スペイン
	ク-ペ	リヨンFC	フランス
DF	カンナバ-ロ（卡纳瓦罗）	マドリ-ドFC	イタリア
	ネスタ（内斯塔）	ASミラノ	イタリア
	マテラッツィ（马特拉齐）	ミラノFC	イタリア
	キブ	ロ-マFC	ル-マニア
	アビダル（阿比达尔）	リヨンFC	フランス
	クリス（克里斯）	リヨンFC	ブラジル
	プジョル（普约尔）	FCバルセロナ	スペイン
	ザンブロッタ（赞布罗塔）	FCバルセロナ	イタリア
	ダニエル・アウベス（阿尔维斯）	セビリアFC	ブラジル
	ヨン・テリ-（特里）	チエルシ-FC	イングランド
MF	シャビ（哈维）	FCバルセロナ	スペイン
	イニエスタ（伊涅斯塔）	FCバルセロナ	スペイン
	マケレレ（马克莱莱）	チエルシ-FC	フランス
	ランパ-ド（兰帕德）	チエルシ-FC	イングランド
	バラック（巴拉克）	チエルシ-FC	ドイツ
	C・ロナウド（C.罗纳尔多）	マンチエスタ-FC	ポルトガル
	ダウニング（唐宁）	ミドルスブラFC	イングランド
	ジェラ-ド（杰拉德）	リバプ-ルFC	イングランド
	ガットゥ-ゾ（加图索）	ASミラノ	イタリア
	カカ（卡卡）	ASミラノ	ブラジル
	ヴィエラ（维埃拉）	ミラノFC	フランス
	デ.ロッシ（德.罗西）	ロ-マFC	イタリア
	スナイデル（斯内德）	アムステルダムFC	オランダ
	コク-（科库）	FCアイントホ-フエン	オランダ
FW	クロ-ゼ（克罗泽）	FCブレ-メン	ドイツ
	ポドルスキ（波多尔斯基）	ミユンヘンFC	ドイツ
	メッシ（梅西）	FCバルセロナ	アルゼンチン
	アグエロ（阿奎罗）	ACマドリ-ド	アルゼンチン
	F.ト-レス（F.托雷斯）	ACマドリ-ド	スペイン
	ティエリ・アンリ（亨利）	ノ-スロンドンFC	フランス
	クラウチ（克劳奇）	リバプ-ルFC	イングランド
	ベラミ-（贝拉米）	リバプ-ルFC	ウエ-ルズ
	ドログバ（德罗巴）	チエルシ-FC	コ-トジボワ-ル
	ロッベン（罗本）	チエルシ-FC	オランダ
	ル-ニ-（鲁尼）	マンチエスタ-FC	イングランド
	イブラヒモビッチ（伊布）	ミラノFC	スウエ-デン
	トッティ（托蒂）	ロ-マFC	イタリア
	バベル（巴贝尔）	アムステルダムFC	オランダ
	フンテラ-ル（亨特拉尔）	アムステルダムFC	オランダ
	パウレタ（保莱塔）	パリFC	ポルトガル

全位置强力球员一览

GK	83.3 西井贤（右/成/★2）	85.8 与那岭ジョ－（中央/普通/★3）	79.0 本山雅志（中央/普通/★0）
88.4 饭田健二（成/★7）	83.3 宫崎龙（中央/普通/★6）	85.7 前园真圣（中央/早熟/★2）	78.0 十仓隆一（左/持续/★6）
88.2 横村贤治（持续/★6）	83.1 西城邦彦（中/左/普通/★3）	85.6 中村俊辅（中央/持续/★5）	77.4 筱原市郎（右/成/★10）
87.3 关口圭次一郎（成/★6）	83.0 皆本亘（左/成/★3）	85.5 柳川安芸	77.3 元桥末英（左/成/★6）
87.1 田栗光秀（成/★7）	82.9 蒲田卓（左/成/★2）	85.4 柴山哲也	75.6 和木坂耕作（右/普通/★8）
87.0 奥野悠一（成/★5）	82.9 国井义昭（右/成/★5）	85.4 仁志川则夫	75.5 上山彰（左/普通/★8）
86.9 神谷达矢（普通/★6）	82.9 森口翔（左/早熟/★2）	85.3 白井悦志	FW
86.7 堂岛元树（成/★5）	82.7 土井贞男（右/早熟/★1）	85.1 风间八宏	88.1 奥村辰彦（中央/安定/★7）
86.5 内田一哉（持续/★6）	82.3 小室清嗣（右/持续/★9）	85.1 人见俊哉	87.8 杉下龙次（中央/成/★6）
86.5 织田典幸（成/★6）	82.3 司宗次郎（中央/持续/★5）	84.8 久能茂	87.6 河本鬼茂（中央/早熟/★5）
85.7 鬼岛铁平（早熟/★4）	82.3 藤田久仁彦（中/左/普通/★1）	84.6 秋本裕介	87.1 武市佑一（中央/持续/★8）
85.5 饭岛润一郎（早熟/★6）	82.3 村上淳一郎（中央/早熟/★6）	84.4 河西英二	86.9 古山进（中央/持续/★9）
84.9 岩下圭次郎（普通/★4）	81.7 儿林弘忠（左/成/★9）	84.1 光村真澄	86.6 内海洋文（中央/安定/★6）
84.6 友田和雄（持续/★9）	81.2 安田三朗（中央/普通/★6）	84.0 金子伸俊（右/成/★3）	86.2 寺本文太（中央/普通/★7）
83.8 益田太流斗（持续/★7）	81.1 柱谷哲二（中央/持续/★5）	84.0 栗山慎一郎	86.2 原田博通（中央/成/★5）
83.4 松永成立（普通/★1）	80.9 兴真琴（右/持续/★7）	84.0 寺尾弦	86.2 矢野龙马（中央/持续/★4）
83.0 本并健治（持续/★0）	80.7 石崎千生（左/成/★4）	84.0 星野晴喜（中央/早熟/★8）	86.1 冲合仁（中央/成/★4）
82.6 北井和哉（早熟/★6）	80.7 但田清（左/早熟/★6）	83.9 木田宏忠	86.1 上野敦司
82.2 濑川守（早熟/★1）	80.6 太崎宣辉（中央/持续/★5）	83.7 泽登正朗	86.1 本田卫
80.5 兽ヶ端准（普通/★2）	79.9 须乡卓也（中央/早熟/★5）	83.5 五味英明	86.1 增永彬
80.2 川口能活（普通B/★1）	79.4 小泉宪志郎（中央/早熟/★7）	83.4 片桐诚（中央/持续/★2）	85.9 小幡谦次郎（中央/持续/★5）
79.5 A崎正刚（普通/★2）	79.4 势田章吉（中央/普通/★7）	83.2 须田三喜雄	85.7 端岛武士（中央/成/★3）
DF	79.3 堤忠治（中央/早熟/★9）	83.2 不二田庸辅（左/早熟/★6）	85.5 藏原乐志
84.6 釜名光雄（中央/早熟/★7）	75.9 中泽佑二（中央/普通/★1）	83.1 东太郎（左/成/★4）	85.4 上田克己
84.3 玉井敏幸（中央/普通/★5）	75.2 阿部翔平（左/普通/★1）	83.1 竹中纯（中央/早熟/★2）	85.4 尾村八彦（中央/成/★4）
84.2 武藤均（中央/持续/★5）	74.9 新井场彻（左/普通/★）	83.1 V原龙纪（中央/普通/★3）	85.3 胜浦义夫（中央/安定/★4）
84.1 加门通弘（左/持续/★1）	MF	82.8 西浦成一（中央/持续/★2）	85.2 邦崎健吾（中央/持续/★3）
84.1 山内忠义（左/普通/★3）	87.0 工藤京介（中央/持续/★4）	82.3 远藤悟郎（中央/早熟/★3）	85.1 富城佑哉
83.9 水本辉司（中央/早熟/★7）	86.7 南部拓司（右/早熟/★6）	82.2 能登城太郎（中央/普通/★2）	85.0 井上道哉
83.7 今桥健儿（右/早熟/★4）	86.4 猪贝洋通（中央/成/★4）	82.1 弘山辽一（中央/普通/★4）	84.7 牧田良平
83.6 南云亮三（左/成/★2）	86.4 藤村正伸（中央/持续/★4）	82.0 小野伸二（中央/普通/★1）	84.6 臼居行弘
83.3 池田守（右/成/★2）	86.0 川边满（右/持续/★3）	81.9 屋野功（中央/持续/★2）	84.6 尾坂加津夫（中央/持续/★4）
83.3 斋藤邦男（中央/早熟/★6）	85.9 骨川友也（中央/成/★5）	81.9 宫野英美（中央/普通/★3）	84.6 平照雄（中央/持续/★3）
83.3 鹰山阳（右/成/★4）	85.8 舞院昌树（中央/成/★4）	79.6 小笠原满男（中央/普通/★1）	84.6 福本统一郎

小贴士
河本鬼茂何许人也?

作为球会系列的最强前锋，河本鬼茂其实并不是一位完全凭空捏造出来的架空球员，他的真实身份其实是日本足球史上的传奇球星釜本邦茂。釜本邦茂1944年出生在日本京都市，他一共代表日本国家队出场75次，攻入72个入球（如果算上非A级比赛，一共出场231次，射入153球），10年内夺得7次日本最高级别联赛射手王可以说是一名不折不扣的天才前锋。釜本邦茂对于日本足球最大的贡献来自代表日本参加墨西哥奥运会，那届奥运会日本队一路过关斩将，杀进半决赛最后负于当时世界足坛的无冕之王匈牙利队获得3名，釜本邦茂以7个进球荣获那届奥运会最佳射手的称号。直至现在这位拥有JSL个人最多入球纪录的保持者仍继续为推动日本足球运动而努力着。

84.5 水城知宏
84.3 浦和九（中央/早熟/★4）
84.1 水沼贵史（中央/普通/★7）
83.9 儿岛庄治（中央/普通/★4）
83.7 矢冲田将（中央/普通/★4）
83.2 高木琢也（中央/普通/★3）
82.3 户V要（右/普通/★9）
82.1 仓田光洋（右/成/★9）
81.4 宇名山贞男（左/持续/★10）
81.4 长谷川健太（中央/成/★4）
80.4 久保龙彦（中央/普通/★1）
79.1 大黑将志（中央/成/★1）
78.9 玉田圭司（中央/普通/★1）
78.1 田中达也（中央/普通/★0）

让我们也做一次上帝
——中国游戏业服务态势3.15特稿

■3.15，和玩家无关?

每年的315都是消费者扬眉吐气的节日，然而对中国电玩业的消费者--玩家而言，却总是一个尴尬无奈的话题。

拍着胸脯保证的“终身服务”原来需要高昂的代价，跳楼低价买回来的竟是二手翻新的机器，机器出现问题只能低价折卖陷入“换购”的怪圈，“原装进口”的主机竟然是调包的旧货……这种种的怪现状想必每个在水货店消费电玩产品的玩家都有所耳闻，或有所亲历。这些水货消费的潜规则就像个怪圈牢牢地锁住了善良的玩家，成为他们挥之不去的梦魇，消费者起码的保证也只能成为空谈。

■水货无序，行货替罪?

行货的出现，为玩家提供了一种新的选择。

今年315前夕，为了了解行货游戏产品的服务情况，我们特意约请神游客服部主管Kevin先生谈一谈行货的做法。

“就在这两个星期，我们客服部接到的投诉建议的数量比平时陡然增多。”Kevin一上来就说起了他们遇到的“怪现状”，在后来例行的周会上，Kevin才发现这些投诉原来九成都是水货相关的：有顾客购买的水货NDSL电源出问题后，电玩商不给保修，要求出钱请神游代修；有顾客愤怒地点数了种种问题后，才发现自己购买的是水货；有顾客在遇到水货遭店家拒修后，忿忿地要神游帮助主持公道……“误会虽然能够解释，但是水货售后产生的压力却转嫁给了神游，再加上商户的不正确引导……这些都给神游造成了困扰。”Kevin说道。

■一个电话，解决80%的问题

那么购买了行货主机的用户遇到质量问题，应该怎么办呢? 我们就这个问题询问了Kevin，他的第一反应就是："顾客为什么不直接拨打我们的客服热线呢? "

“我们有7、8小时的客服电话热线0512-62883599，有24小时接受咨询的网上客服信箱，顾客还可以给我直接来信，每种方式都能让客户很方便地找到神游。”

的确，从神游客服热线的数据分析也可发现，截至去年12月以来，前三位的沟通方式分别是email、电话以及普通信函，而前两者的比例高达90%多，这说明，这两个方式是被用户所接受的，也是最快速的解决渠道。

但是据Kevin的经验，许多在电玩店购买神游主机的用户还是习惯去店里解决，而Kevin的建议是遇到这种情况，直接联系神游的客服热线，也许就会减少很多麻烦。

“其实，只要一个电话，根据我们的经验，80%的问题都能顺利解决."

事实上，购买了行货主机，即便遇到经销商撤柜这样的问题，只要相关的单据保留完整，依然可以获得神游完善的售后服务。Kevin举了一个例子：“去年，一位机器出现转轴裂缝的用户在经过维修站的鉴定后，虽然因经销商撤柜找不到商家了，但通过神游的客服热线依然顺利换到了新机。”

■服务也要“人口扩大论”

从神游提供的数据里，我们发现了另一个有趣的现象：使用神游客服服务的顾客年龄中，除了65.79%为7–22岁的青少年以外，老年人的咨询量竟然也占到了33.28%，难道任天堂"游戏人口扩大论"的伟大战略已经在咱中国率先实现了?

Kevin的解释让我们豁然开朗，原来，神游的客服热线除了解决售后问题之外，更承担着售前咨询的服务，很多时候，这些问题的来源正是孩子的家长。“有次，一个家长看小孩子沉迷游戏，本想指责神游，却在神游客服的帮助下获得了控制孩子游戏瘾的小锦囊……”

当然除了这些"意外"的心理咨询电话之外，神游最擅长的还是帮助家长如何选择适合孩子的游戏，这也就是中老年用户会非常多的原因。其中的一个故事就是佐证。去年一位老人打来电话，要给远在山东的小孙子买一台游戏机，希望神游能够帮助他选择一款合适的并且寄到小孙子手上。客服工作人员耐心细致地和老人解释了各个游戏机的特点，并帮助老人联系到经销商，主动送机上门，帮助老人实现了自己的愿望，而小孙子也为爷爷的这个"精明"选择高兴不已。

■行货服务，细节决定一切

最后，我们和Kevin提起，有的玩家在购买行货主机后遇到了维修拖延的问题，Kevin不由一笑，说道：“其实，我们神游的客服人员也许是最“好管闲事”的了，如果遇到用户咨询却一推了之是糊弄不了的，这是内部交叉监督机制的作用。

Kevin说了一个例子：“一次北京的维修点收到了一台送修的神游机，虽然用户说明的是摇杆问题，但是在经过维修人员细心的检查后发现，原来这个机器的ABC按键橡胶垫也因长久磨损而存在一定问题，这个潜在的问题将来发生可能要超过保修期，至于这个"可修不可修"的问题，维修人员不仅向用户主动提出还一并修缮了。”

一块小小的橡胶垫虽然价值不高，却足以让我们看到行货的优势所在，当然，有的用户依然还会贪图JS“立等可取”的维修服务，但是人究竟能有多少好运气呢?

■尾声，让我们做一次上帝

采访结束了，给我们的第一感觉是：消费习惯也许不是一时能改变的，但作为消费者，必须建立“服务也是产品价值的一部分”的意识。

其实享受上帝的感觉并不难，买一台行货主机，然后拨打“0512–62883599”，当你听到“你好，神游客服中心很高兴为您服务”时，你已经成为了上帝。

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

责编/小沛 Vol.02

哈里为了寻找女儿只身来到一个不可思议的地方，这里的一切都充满了谜团，怪鸟、野狗和空无一人的小镇。哈里现在能做的就是先活下去，然后再想办法把女儿救出寂静岭……

第三节

希比尔离开咖啡厅后，哈里就从椅子上站了起来。他把手枪揣进裤兜。然后离开餐桌，重新审视这个房间。

餐桌和柜台上面留有几杯没有喝完的咖啡，厨房里摆着做了一半的三明治。没有一点杂乱无章的样子。顾客与服务员就像是突然离开了一样。

恐怕不光是警察局，整个城市都是这个样子。在拥有两万居民，节假日里每天要接待三千多人次观光客的这座小镇上，究竟发生了什么事，使这许多人离开了。而且这么多人同时离开城市的时候，不但没有新闻报道，就连相临城市的警察也不知道。

难道政府在此驻扎有秘密军队？因为发生生化武器泄露，小镇居民被强制隔离？

不对，那样说的话，小镇就会被戒严，普通人无法进出。附近公路上来往的车辆也会受到警告。

实在难以想象，这两万三千多人在小镇的哪个地方躲藏。如果寂静岭的居民没有离开这座小镇的话，那么他们就是在空气中蒸发了。

哈里苦笑了一下，觉得自己的想法不切实际。不能把周围发生的这些情况看成是超自然现象。虽然哈里有过阅读科幻小说的经历，但那怎么也不能改变他的世界观。他完全拒绝那种想法。但是事实让他不得不相信。

就在这座小镇里，潜伏着不可思议的东西。那个袭击过他的怪物。

哈里在柜台上发现了寂静岭的观光手册。上面还有这家咖啡厅的广告，并且把咖啡厅的位置标在了地图上。咖啡厅的对面是南北走向的贝克曼（バックマン）路，哈里就是从贝克曼路开车过来的。

哈里把手册叠好，放进口袋里。就在决定出门，手刚刚碰到门把手时，耳边忽然传来一阵噪音。原来是咖啡厅里餐桌上的收音机发出的。

哈里走过去，看见收音机的开关一直开着。看起来就像收音机的主人正在听广播时突然离开了。本来噪音很小的收音机，怎么一下变大了呢？那个女警官说的什么“异常情况”看来不像是玩笑……听着收音机里的噪音，感觉很不舒服。这噪音似乎是那种能够撞击人心神的声音。

就在哈里琢磨的时候，噪音突然升高，同时咖啡厅外传来鸟拍打翅膀的声音。目光扫向窗户，听到咻的一声。又一个可以称之为是“怪物”的东西。同刚才袭击哈里的不一样，但外形依旧丑陋。

“它”落在咖啡厅前的路上，合上翅膀。它那个样子就像是受到虐待后的大型鸟类一样，有一点同蝙蝠近似的动作。无论从它的声音还是外形来看，都不像正常鸟类。动物学家们也许会对这种新物种的发现感兴趣，但是哈里开始觉得恶心了。

它翅膀和身体上的羽毛好像都脱落了，外面只裹着干巴巴的皮。咖啡厅里仿佛也弥漫着死亡、腐烂的气味。本来注目观看的哈里察觉到了危险，赶忙蹲下身，藏在窗户下面。原来那只怪鸟向咖啡厅走过来了，好像引起了它那狰狞目光的注意，就会被吃掉似的。

哈里的后背紧紧地靠着窗户下面的墙，为了不让怪鸟发现，还屏住了呼吸。像是同紧张的哈里开玩笑一样，餐桌上的收音机再次发出噪音。哈里急得想把收音机砸了，好让它安静一会，但他的手一旦伸出来就会被窗户外的怪鸟发现。

再次响起翅膀拍打声音。兹，好像指甲从玻璃上面滑过一样的声音。怪鸟飞走了。

哈里含着胸慢慢抬起头，战战兢兢地向窗外偷看。确认“鸟”真的飞走了，然后收起那个收音机。收音机发出的噪音也渐渐小了，现在几乎没有动静了。

哈里再次鼓起勇气，走出咖啡厅。寂静岭在大雾笼罩下，诡异的气氛一直没变。用耳朵倾听，听到的也只是能够结冰的寂静……之外什么都没有。不对，好像有狗叫。

哈里加紧跑步的速度，顺着贝克曼路向北走，到达费恩尼路后，向西行。马上就来到了一大堆挖出来的煤面前，旁边是一扇铁栅栏门。铁门的旁边蹲着仿佛守护天国之门的天使一样的狗。注意到有人靠近，狗慢慢站起来，向哈里走过来。

“刚才的叫声就是你吧？”哈里想用手摸摸它的头。狗就在前面，哈里想看看能不能帮助它。想到主人都不管它了，哈里觉得很可怜。

哈里越走越近，大雾越来越薄，狗的样子也越来越清楚。

这东西不是狗。它的外表根本不像狗。不知道是不是得了皮肤病，还是刚刚从火里逃生。身体上的毛不是腐烂就是脱落，皮也开始剥落了。哈里实在是看不下去了。而且它也不像普通的狗那样，想得到人的同情时摇一摇尾巴。是不是遭遇到了什么重大事故，还是得了狂犬病。“狗”对哈里显出敌意。

放在夹克里的收音机开始发出警报。同不久前怪鸟靠近时一样，发出了相同的噪音。哈里想，恐怕是怪物体内有某种电磁波，会在靠近收音机时发出噪音。

怪狗的嘴唇歪斜腐烂，能从中间看见它的牙齿。它开始低吼。带着杀意的低吼，透过大雾，空气了飘浮着一股腐烂死亡的气息。哈里的鼻子感到强烈刺激。

“别动！”哈里后退几步。“别过来！快走开！”哈里拔出手枪，“狗”一跃而起。邦！哈里没有瞄准的时间，不知道子弹打到哪里，握枪的手差一点被疯狗咬到，布满细菌的犬牙差点插进了哈里的手腕。幸好及时撤回手臂，只是袖子咬住。哈里开始用脚踹疯狗。鞋尖踢进疯狗的体内。疯狗一声悲鸣，牙齿松开了咬着的袖子。

本来哈里的内心非常不愿意这么虐待动物。但对于突然袭击的恐惧，唤醒了哈里体内的暴力本能。握紧手枪，瞄准目标。哈里在忘我的咒骂声中，一枪，两枪，三枪……一口气把弹夹内的15发子弹全部射光。



没子弹了，哈里还是疯狂的扣动扳机。疯狗一动不动地倒在地上。鲜血开始从肚子上的弹孔里汩汩冒出。哈里好不容易停了下来，恢复平静。他大口呼吸着空气。过度紧张加上用力过猛，全身都像石头似的动不了了。

疯狗仰起了头。它没有按照哈里想的那样一动不动，又开始低声嘶吼。他拿起手枪对准了疯狗。但是，弹夹里已经没有子弹了。疯狗开始恢复生机，好不容易站了起来。疯狗确实慢慢恢复了，这样下去的话就麻烦了。

哈里强打精神，靠近疯狗。运满全身的力气猛踹疯狗。当鞋底触碰到大狗的身体时，感觉非常的不好。哈里不相信自己竟会做出虐待动物这种事。

疯狗看起来是再也起不来了，哈里也累得坐在马路上。眼前躺着的尸体已经被踢扁了。尸体同他刚来时看到的狗的尸体一样。关于那个尸体的疑问终于清晰了，但哈里情绪没有多大改变。哈里告诉自己，这只是两只患了同一狂犬病的狗，目前为止所有出现在我面前的东西说明——寂静岭的其它地方还存在着这种东西。

哈里仔细思索如何进入铁门后的屋子。但铁门的锁非常结实，根本就打不开。也许是为了防盗，两个窗户都建在很高的位置。就连哈里伸长手臂都够不到，就更不要提小女孩了。

哈里想看看是否能找到其他的方法，于是围着屋子转了一圈。没有任何收获。哈里觉得非常失败，停了下来。忽然感到没有了干劲，于是停下来，低下了头随便看了一眼。

有一堆纸片？刚才经过时怎么没有看到。哈里弯下腰，拾了起来。上面有用蜡笔画的漫画史努比，有教堂中的新娘，还有飘在天上的气球和鸟，一个满是花朵的花坛……都是一些很熟悉的画面。最重要的是一张使用绿色画笔画出来的人脸。

这些随意散落的纸片是雪莉的东西。这是雪莉五岁时，哈里送给她的生日礼物，一本素描练习册子。雪莉非常喜欢，一直带在身旁。与其说是喜爱绘画，不如说是因为爸爸经常不在身旁，雪莉把素描册子当成了爸爸的替代物。雪莉只是偶然才画一画。等到雪莉七岁时，册子才画完了一半。

这次的旅行，雪莉也是抱着素描册子来的。就像是抱着线头玩具一样抱着册子坐在汽车里助手席上。好像是多么重要的东西一样。可雪莉怎么会轻易的把它撕破，随意的散落在这种地方。啊，这是？

哈里皱了一下眉毛，从地下散落的纸张

里拾起了一张纸。上面没有画，写了一行字：“去学校”。

是雪莉的字。但，这是为什么呢？打开观光用的地图看一看，在居民住宅街道的旁边有一所叫密得威驰（**ミドウイッチ**）的小学。这一定是雪莉留下的求救的信息。

哈里眼前仿佛浮现出了女儿被抓住的画面。那些令人恐怖的，关于罪犯的知识又涌现在脑海中，几乎要窜出哈里的大脑，喷射到空气中去。头脑里的这些东西驱使着哈里不顾一切地往学校方向狂奔。

第四节

这里也已经……希比尔凝视着前方呆立不动。在寂静岭里找了一圈，结果发现所有的地方都一个样。

本来几小时前，从布拉玛市来寂静岭的时候，一切都还不是这个样子。无声无息，什么预兆也没有，怎么就会突然一下子变成这个样子。归根结底，这不会是什么一般的异常状况。

她第一次不知所措时，是在贝克曼路上向北行驶的时候。发现一辆撞在公路中间防护拦上的吉普车，因为同哈里交谈过，所以知道这是谁的车。没有什么理由让希比尔停止前进。可是，前方的公路没有了。公路立交桥崩塌了，道路被大快的混凝土埋了起来。公路的另一面是悬崖，这样通过贝克曼路回到布拉玛的道路就全都被封死了。紧接着令希比尔大吃一惊的是，尽管绕行过很多地方，但是发现能够走的道路只有一条，就是返回寂静岭。

再打算向西迂回前进的话，发现费尼（**フィニ十**）路的路面已经塌陷进地底。因为架设煤气管道或者自来水管道而发生的工程安全问题吗？虽然对此表示怀疑，但还是可以算做偶然现象吧。这一次可以说是束手无策了。所有能够离开寂静岭的公路，都像费尼路一样，陷进了地面。

事到如今已经不是偶然现象了。希比尔感觉这是充满恶意的做法。使这一切发生的，如果不是某个人的意志的话，还能是什么呢。助人为乐的神是不会这样做的，这一定是恶魔，至少也是像恶魔一样的人才做出的事。

在塌陷的地洞底部，大雾卷起旋涡，让人觉得这是一个深不见底的洞。最底层通向哪里呢？是不是恶魔的仆人们正在由洞底向上爬呢？覆盖着厚厚的灰色天穹怎么也不能让人心情愉快，天空就像是中了魔法结界被封印了起来。

哈里现在潜伏在莱文（**レヴィン**）路上一所居民住宅，正门外台阶的旁边。夹克口袋里发出的噪音时强时弱，屋顶上黑色的影子在迷雾中边拍打翅膀边走走停停，好像刚刚离去，忽而又靠近过来。

哈里就像是猎物一样，一动不敢动。子弹已经打光了，但哈里还是不忍把相当于废铁的手枪扔掉。他身上另外的防身武器是一根自来水铁管，这是在刚刚的路上检起来的。这也许可以让哈里紧张的心情得到一点松弛。但如果发生了战斗，与其拿着如此寒碜的武器，还不如跑掉算了。

但是哈里此时只想赶快找到雪莉，反而不太感觉到害怕和恐惧了。原来在刚才从费尼路到莱文路，再到曼希森（**マシスン**）路，哈里已经找过所有能去“学校”的路了。但所有的道路都陷进了地底，没有办法前进。

就算是想通过进入路旁的楼房里，采用迂回的办法扰过公路，可所有楼房的门窗都锁得紧紧的，牢固得用铁管也敲不破。从国内的治安状况来看，没有必要防护得如此严密，更没有必要防护地就像铁桶一样牢不可破。简直就是受到咒语保护一样。

道路无法前进，绕过去也不行……正要绝望的时候，在曼希森路上的地洞旁边，哈里又发现了一张雪莉留下的信息。仍然是从素描册子上撕下的纸片，上面用蜡笔写着：“莱文路，狗屋”的字样。

莱文路上的某所住宅旁边确实有个狗屋。如果能够穿过那所住宅的话，这就可以算做是一条通往密得威驰小学的迂回小路。只要知道了哪条路能通往学校，那么其他的方法就不用想了。

哈里对如此顺利的事情一点也没有怀疑。这就是救女儿心切的心情把正常思维蒙蔽住了。这个与众不同的女儿，她为什么会这么做呢？哈里目前就躲在那所居民住宅对面的屋子门外。他在门外台阶的阴影里屏住呼吸，急躁地等待屋顶上，不清楚是鸟还是蝙蝠之类的怪物，等待它们飞走。

忽然，潮湿的沥青路上传来肉球撞击地面的脚步声。是疯狗，就是之前见到过的，同样的疯狗。

哈里用沾满汗水的手，握紧了铁管。如果跟疯狗发生战斗的话，就会被屋顶上的怪物发现。一次对付两只怪物，赢的机会不大。

做好了九死一生的准备，哈里从台阶的阴影处跑出来。拼了。不顾一切地向房子跑去。狂犬距离我还有一段距离，屋顶上怪物翅膀拍打的声音似乎也很远。什么都不管了，冲出去也许还有机会。

“汪——”后面响起狗吠声，接着是肉球还是爪子什么的拍打地面的声音。哈里慌忙地沿着人行道向北跑，然后突然转个90度的弯，向停车位置方向跑去。就像马上跌倒似的，冲向狗屋旁边的房子。就要成功了，赶在疯狗之前到达门口。但无情的门上着锁。

“怎么会……”转动门把手，发出“咔咔咔”的声音，无论怎么推拉也没有用。激动的哈里下意识地做了敲门这种毫无意义的事情。



哈里转过身，面上没有血色。他的后背紧靠着门，把铁管伸到身体前面。哈里突然心里开始琢磨自己死后会不会连棺材都没有呢。就算是能进到棺材，但是被人发现之前说不定自己的身体被摧残成什么样了。一定被怪物嚼得连骨头渣子也不剩。

肚内空空的狗，口水横流，牙齿外翻，就要做最后的扑杀。刹那间，一阵风拂过哈里的脸和头发。当他不再乱想，再次睁开眼睛的时候，狂犬不见了。

屋顶上的“鸟”把“狗”当做猎物捉走了。原来，原来是这样子啊，怪物之间也捕食。

把命拣回来的哈里，身体软绵绵地颓然坐下，脸上露出无力的笑。他抽了自己一个耳光，让自己冷静冷静。在迷雾笼罩下本就呼吸困难，加上牵挂女儿，还要为生命担忧，在这种极端的压力之下，哈里的状态濒临崩溃。“坚强一点！”哈里鼓励自己，“能够救出女儿的只有你一个人。”

坐在台阶上的哈里，膝盖依旧颤抖。忽然记起素描册子上的词语“狗屋”。这么说的话，难道会……于是，哈里从屋子旁边，这家主人为自己的看家狗做的房子里，发现了沾在地上的钥匙。不清楚是这家人特意放在狗屋里面的，还是雪莉藏在里面的。这把钥匙纹丝不差插进锁孔里，轻松地打开门。哈里进了屋，终于感觉松了一口气。

同小镇上其它的屋子一样，房里没有人。本来没有得到屋主同意就擅自进入，应该是违法的。但现在哈里遵守的是“自然的法则”。肚子饿了，需要吃东西了。

穿过起居室，走过餐厅，直接来到厨房的电冰箱前面。一口气喝光一罐啤酒，然后狂吃一通火腿加面包，最后又一罐啤酒。早上起来就没太吃东西。因为听说在寂静岭湖畔有一家法国餐厅，特别是那里的默尔索干白葡萄酒配大马哈鱼很有名，所以打算到那里吃午饭。可结果是在一所陌生人家的厨房冰箱里，急急忙忙地吃了一顿晚饭。

休息后的哈里在出发前还有事情要做。他想要的是手枪子弹。于是心里祈祷这家人不是反对携带枪支的非暴力者。很好，他们不是。在卧室的壁橱和床头柜里找到了一把相同口径的手枪，弹夹里有十二发子弹，盒子里有七发。虽然不多，但总比铁管好。

哈里给手枪换好子弹，把多余子弹放进口袋。还有就是别忘了拿袖珍手电棒——现在是晚上了，这可是必须品啊。

全都准备好了，哈里来到房子的后门。门开着，外面已经全都黑了。还不到深夜啊，怎么会一下子全黑了。

寂静岭的异常变化一直让哈里心神不定。在这漆黑的夜里，仿佛将有飓风袭来，寂静岭就像是世界末日，卷进天使与魔鬼战斗的旋涡里。哈里握着手电，向黑夜之中最黑处出发。

“到晚上了。”达里娅·吉尔斯站在教堂的尖塔上面，睥睨整个小镇，轻声地自言自语。“这样的黑夜，……就像是正在哭泣的眼泪。”罩帽随着夜里的风起伏着。她的头上戴着纯白色套帽，表明她是神的侍者。

达里娅好像是无法忍受长时间的痛苦折磨，一个劲地向她所信仰的神祈祷着。这个世界将要迎接一个新的时代，人们将要重新拜在一个新神之下。达里娅自己，也将得到应有的荣誉。轻视过我，侮蔑过我，反对过我的人将受到公正的裁决。就让他们掉到地狱里去，承受永久的痛苦吧。

达里娅的笑容，露出了一脸的皱纹。但是，为了等到那盼望已久的时刻，还有些事必须要完成。是圣母。必须按照神的意愿，产生新的圣母。为了召唤圣母，要举行一个仪式。

“你在哪里？出来吧。”达里娅向着黑暗的小镇，怒视着前方。像玩捉迷藏一样。（未完待续）

老弦乱弹

玩游戏成了罕见行为 而不玩游戏却成为主流

张弦专栏

Vol.002

张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本源所在。

第二回 不玩游戏

“不玩游戏”是时下游戏玩家圈内颇为时髦的一句话。某知名电玩网站论坛经常会有网友发帖，感慨自己“找不到以前玩游戏的感觉，对游戏不再感兴趣了”云云，周期之频繁，以至于被大家称作“月经帖”。在论坛上谈业界、聊主机、侃机能的比比皆是，更有大把的人在游戏论坛里谈爱情、论人生、斗财富、炫地位，唯独少有人实实在在地探讨游戏。“玩游戏”成了游戏论坛罕见的行为，而“不玩游戏”居然成为主流，实在是有趣得紧。

“不玩游戏”的理由很多：忙学习、忙工作、忙挣钱、忙谈情说爱……或者不是因为忙，只是感到新游戏、特别是新世代的游戏不合自己胃口，又或者，根本就是对电子游戏失去了兴趣。最后一个理由在论坛上颇有普遍性，而把对游戏失去兴趣的原因，多半归为“年龄增长”：岁数大了、见识多了、兴趣广了，发现这世上比电子游戏好玩的东西多不胜数，自然就“不玩游戏”了。

“玩游戏”很正常，“不玩游戏”也很正常，原先“玩”而现在“不玩”更是正常。不过，在游戏论坛大谈“不玩游戏”就有些奇怪。这就好比在影视论坛不谈影视、摄影论坛不谈摄影、时政论坛不谈时政一样。能有时间、精力、兴致泡在游戏论坛的，本身就算是游戏爱好者一族。依然爱好游戏却“不玩游戏”，不算笑话，也算是一个悖论。

客观地说，这些人并没有真正离开游戏圈，而只是转职成了其他角色。

一种转职为“收藏家”。中古的软件、硬件乃至周边器材，都成为他们搜集的目标。年代愈久，他们则愈趋之若鹜。由于认定卡带比光碟更有收藏价值，所以FC、MD、NEOGEO等主机的卡带对他们来说意义重大。收藏家们通常会使用各种手段、利用各种渠道、不惜花重金来买到他们认为有收藏价值的东西，而这些令他们付出天价的东西，在旁人眼里可能只是一台过气淘汰的主机，或者一盘图像、音效都极其粗糙的游戏卡。曾有人花了一千多元，收入NAMCO公司《坦克》（BATTLE CITY）原版卡，很多人也许会觉得不可思议，因为现在在电脑模拟器里就可以很容易玩到这个游戏，而且是免费的。就算不玩模拟器，买一张某某合一的组装卡，也最多十来块钱，游戏还比这一千多元的单卡要多得多。但收藏家就是收藏家，他自有其独特的想法。对他来说，花重金买的就是这“原版”，至于里面的游戏内容，他可以玩，也可以不玩，甚至可以收藏着这张卡而继续玩模拟器或者组装卡。收藏家最看重的是“箱说全”，“箱”就是包装盒，“说”就是说明书，“箱”、“说”、“卡”三者合一，乃是最高境界。对普通人来说，缺了“箱”、“说”不要紧，缺了卡可是万万不行的，但对于收藏家来说，没有“箱”、“说”的“裸卡”，就变得极不值钱。也就是说，收藏家为一套正版中古游戏所付出的天价重金，其中占绝大比例的只是那个成本低廉的塑料盒和几张印刷纸而已。

收藏家大都由上了点年头的老玩家转职而来，不过中间有一批人既收藏且玩，这就不是纯粹的“收藏家”了。一个纯粹的“不玩游戏”的收藏家，在他重金买得中古游戏卡之后，便会将它供起来。因为一旦使用过一次，卡壳就多少会有磨损，这样就不完美了。而精致的包装盒一旦拆开，完美也被破坏，所以最好的办法是连包装盒也不要拆，就直接供入家中藏品橱。反正收藏家买这张卡本来就不是为了玩它。所以，精美包装盒里是一块集成电路板还是一块木头其实并无区别。

纯粹的收藏家也绝不会囤积藏品，待价而沽。他们收集这些电玩产品只是为收藏，而不是为了在它们涨价后抛掉赚一笔钱。做出那种行为的叫做商人，而不是纯粹的收藏家。无论如何，收藏家虽然有些特立独行，但某种意义上还是颇为可爱的。

另一种成为FANS。这个外来词原指“狂热的拥护者”，现在已经拥有很多可爱的音译名字，比如“饭斯”、“粉丝”等等。物以类聚、人以群分，玩家因为喜欢某些游戏，继而喜欢上这些游戏的制作公司并从而成为“公司饭”，这很正常。有的玩家因为喜欢的游戏大都出在某个主机上，继而喜欢这个主机而成为“主机饭”，这也很正常。不过现在声音最大、精力最充沛、闹腾得最欢的却并不是这类人，而是那些“不玩游戏”的“粉丝”。

“不玩游戏”的粉丝，异常执着地拥护某个公司，但却不会去买这个公司的游戏。他们同样异常执着地捍卫某个主机，但自己却根本没买这个主机。不过这并不妨碍他们对崇拜偶像的忠诚，事实上，他们比玩游戏的粉丝更热血、更非理性。“不玩游戏”的粉丝把自己的命运完全跟偶像联结在了一起，业界的任何风吹草动，便会影响到他们的喜怒哀乐。偶像的主机或公司有了利好消息，立即令他们欣喜交加、激动万状；偶像的主机或公司若是出了不利的传闻，他们便焦急苦闷、茶饭不思。虽然偶像公司盈利不会令他们多赚一分钱，但他们却天天盼着偶像公司财务报表节节攀升；虽然他们根本不会去买偶像公司出品的主机，但他们仍衷心期待偶像公司的主机能大卖特卖，销量制霸全球。因为在他们的潜意识中，已经和偶像公司联为一体，即便他们根本不是偶像公司的用户。

这些粉丝对偶像赤胆忠心，更对其“对立派”的粉丝誓不两立、你死我活、穷追猛打。早先世嘉、任天堂之争，是铁杆玩家之间的争斗，尚有理有节；如今索尼、微软、任天堂三大主机粉丝之争，则因充斥着“不玩游戏”者，而极度火爆混乱。对“不玩游戏”的主机粉丝而言，他们最大的“爽”便是看到对立派的“不爽”。他们终日以布道者的执着，在论坛上宣传自己的偶像，打击对立派的偶像。他们不厌其烦地证明自己的阵营前途无量，而对立派的阵营则穷途末路，劝说对手尽快认清时务，弃暗投明。由于不玩游戏，所以他们从不以对游戏的真实感觉作为“战”的论据，而是大量援引业界新闻、评论，甚至不惜断章取义、编造作假，只求能将其作为大规模杀伤性武器干掉对手。

就像某些超女粉丝从不在乎她们的偶像会不会唱歌一样，“不玩游戏”的主机粉丝也跟本不在乎偶像公司有没有他们喜欢的游戏，他们选择自己的阵营，或者是随大流，选人多势众的加入；或者是玩“个性”，选择那些势力单薄的以证明自己“眼光独到”。不过，超女粉丝们拼死血战，尚能为她们的偶像争得选票，而“不玩游戏”的主机粉丝们，却对三大主机的市场之争起不到任何影响。其实，他们要捍卫的根本不是游戏，也不是主机，更不是他们的偶像公司，他们要捍卫的只是他们自己。

还有一种人，很喜欢在公众场合有意无意地宣布自己“不玩游戏”。跟那些无病呻吟的新人不同，这种人多半是老人，而且是有相当资格的老人。早先他们也曾是一个执着的玩家，如今说出这番话来，正有些“我不当大哥好多年”的意味。这些人热衷于展示他们在哲学、政治上的独特见解，热衷于展示他们所取得的成就、所获得的地位，仿佛他们已经远离了游戏。有意思的是，他们的见解、成就、地位虽然跟游戏都没有关系，却偏偏选择在游戏论坛发表。这就实在有自我炒作之嫌了。显然，在他们的潜意识中，仍然抹不去那种把玩游戏当作耻辱的意识，他们急于要用“成就”来证明自己已经脱离了“堕落”的游戏群落，而成为高尚的阶级。同时他们又是很不自信的，他们本完全可以因为“不玩游戏”而去其他有意思的论坛，现在却依然混迹于游戏论坛，在一群以游戏迷、御宅族为主体的不成熟少年面前展现自己的“成熟”，表现自己高人一头的感觉，这多少有点可笑。

说到底，整天将“不玩游戏”挂在嘴边的人，内心还是对游戏太执着，太把游戏当回事。电子游戏也就是个消遣艺术，跟影视属于同一类型。不用刻意地去惦记它，也不用刻意地去忘记它。当你专注于事业的时候，你自然会忘记它；当你闲暇的时候，你依然能享受到它给你带来的快乐。同样，这跟年龄无关。



电子游戏是个消遣艺术，跟影视属于同一类型，不用刻意地去惦记它。





纯粹的收藏家也绝不会囤积藏品，待价而沽。他们收集这些电玩产品只是为收藏，而不是为了在它们涨价后抛掉赚一笔钱。

病得不轻

80后的年轻一代玩家可能没经历过那种场面

DarkBaby专栏
Vol.001





徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的思想底蕴，使他的文章释放出独特的力量。



本人对历史题材游戏素来酷好，经常与人对局「三国志3」，除中途休息以外不能读档悔着。

"记录病"恐怕是在本人身上缠绵时日最长且已经引起众怒的恶疾了，该病症的起源甚至可以追溯到遥远的初中时代。

近日整理书柜时无意间找到一本八年前的日刊《FAMI通》，信手翻到其中一篇名为"游戏综合症"的专题文章，当初看来毫无感觉，如今重读却是别样滋味上心头。逐一将文中所述诸多游戏玩家的典型症状对照自身，却意外发现本人原来早已经是病入膏肓，不可救药了……

"记录病"恐怕是在本人身上缠绵时日最长且已经引起众怒的恶疾了，该病症的起源甚至可以追溯到遥远的初中时代。早年所谓的红白机文字卡都是使用钮扣电池作为记忆电源的，一旦电池耗尽则意味着玩家过去所有的努力全功尽弃，那种滋味用欲哭无泪来形容是最恰当不过的了。到了SFC磁碟机全盛的包机房时期，许多人都按痴迷游戏的程度差异感染上了"记录病"。上世纪 90年代初正逢中国经济大腾飞的时期，缺水缺电成了当时严重的社会问题，在上海这样的大工业都市尤甚，跳闸和拉电成了家常便饭，由于磁碟机使用半导体内存为临时记忆载体，一旦遭遇停电则未保存的游戏内容也会随之灰飞烟灭。80后的年轻一代玩家可能并没有太多人曾经历过那种"惊心动魄"的场面，每当电表发出哒的一声轻响，随即所有人面前的彩电屏幕顿时完全失去了光彩，如果仅仅是跳闸的话，磁碟机的软驱马上又会发出嘶嘶的读盘声，意味着所有的一切都将从头开始。当然，在夜晚发生跳闸或停电则更具有戏剧观赏性。正当人声和游戏音乐声交杂鼎沸之时，忽然间完全陷入了一片漆黑，周遭顿时变得鸦雀无声，那种短暂的静谧让人感到莫名的寂寥，仅仅十数秒钟以后，哀叹声与怒骂声便又此起彼伏……

粗略算来，笔者当年因为停电损失的游戏进度少说也有数百小时吧，有时候一天之内连遭数劫也是司空见惯的事情，久之便由惊弓之鸟变成了神经质。每次玩游戏必先向老板索要磁碟以备随时存盘，不知不觉间存盘记录的间隔时间越来越短，然而频繁存盘却又酿成了更巨大的灾难。由于使用率过高造成了磁碟机械损坏，保存的大量记录也因此全灭。遂又自掏腰包重金购入两枚原装万胜磁碟，每次记录时一式三份，旁人眼里看来是忙碌得不亦乐乎，我自悠悠然稳坐钓鱼台，每遇跳闸和停电发生，不免幸灾乐祸地取笑周围同党一番，浑然忘了昔日的创痛。众人气愤懊恼之余，也竞相仿效起自备记录卡的方法，老板们对此心态也非常复杂，虽然可以避免些无谓的争执，但频繁记录势必加剧硬件损耗，另外游戏记录控制权重归玩家掌握也是非常要命的事情。



过了一段时日，电力供应状况完全稳定，也终于拥有了自己的游戏主机，不过"记录病"却已经如蛆附骨般无法治愈了。酷好记录有时也会酿成意外灾难，比如某次攻略《火炎之纹章·多拉基亚776》时某主要角色因为走位失误陷入必死的局面，试图读取存档挽回局面时却发现之前所有记录都被上一回合新记录覆盖了，不得不NEW GAME重头开始。在家里闭门自娱，纵然病情严重也与人无碍，与他人共乐却不免原形毕露矣。有相当长一段时间里，我等一干死党周末总相互邀约在某友开设的电子游戏室聚会对战，对战内容从SFC的《三国志3》、《顶级赛车》到PS《多卡邦–怒之铁剑》和《桃太郎电铁》等多达数十种类之多。本人对历史题材游戏素来酷好，经常与人对局《三国志3》，规则规定除中途封盘休息以外不能吊记录悔着。不过我每月行动结束前总忍不住要保存一下记录，几个朋友初时颇感诧异，久之则也习惯成自然，见怪而不怪了。某日和一新入伙的玩友对战，此人性情颇为急燥刚烈，见我每月都不厌其烦地保存记录，先时还勉强隐忍不发，后来终于按捺不住怒火大吼道："你丫是不是有病啊！记录那么勤快干嘛？老子绝对不会给你机会吊记录悔着的！"此君由于过分激动，竟然一脚踢掉了总电源开关。我不慌不忙地弯下腰插好电源，从磁碟里吊取了进度重新开始游戏，随即语气平和地说教道："你看你看，古语说小心驶得万年船，这不就应验了吗？"某君顿时哑然无语，在旁观战的友人皆捧腹大笑。久而久之，笔者终于成为了无人敢于挑战的"寂寞高手"。

"连打病"的成因颇晚。1998年前后开始热衷于共战《马里奥聚会》和《徐徐大作战》等多人数桌面类游戏，经常长时间玩那些连打类小游戏至手抽筋才停歇。久而久之，笔者只要一摸上游戏手柄或键盘、鼠标类，即便没有启动游戏，也经常会习惯性地按键连打。有一次和朋友对战《三国志9》，轮到朋友行动时，正逢我"连打病"突然发作，连按几下B键便结束了本轮行动。朋友生气道："你即便局面落后，也毋须出此下策吧？"我顿时大窘："此实乃我无心之过也！"读取进度后游戏重开，不几轮再次犯病，朋友气恼之下，遂强令以后他人行动时我不得触碰手柄，否则视自动认输处理。某次偶然在HUDSON官网上发现了一个测试连打速度的小游戏，居然能够取得每秒钟15连打的佳绩，这也是多年积累所修成的正果。

若要说到周身疾患中为恶至深的还要算是所谓的"完美病"，该恶疾一度几乎宣告了本人游戏生涯的彻底终结。本人对游戏一直奉行完美主义思想，比如绝对不放过任何可以利用的经验值、能凹点的游戏角色尽可能育成到极致、绝对不错过任何一个迷宫中可以取得的宝箱……即便错漏了某个无关痛痒的小枝节也会觉得寝食难安。在过去尚未有杂志登载完全攻略时尚可自欺欺人，自从资讯发达后反而觉得游戏时举步维艰了，生怕一着不慎错过了某个宝箱或漏升了某个技能。去年攻略PS2《DQ8》时，眼看已经将近关底，忽然发觉收集的小金币遗漏了两个，回头百般寻找依然不得要领，一怒之下便删除记录。

前段时间附庸风雅玩起了暴雪出品的网络大作《魔兽世界》(《WOW》)，因为"完美病"几乎被人怀疑心怀不轨。本人很早就加入了服务器里著名的大公会，几个月下来身上的装备已经混得相当不错，然则T1套装的肩膀始终没有入手让我一直耿耿于怀（注：T为《WOW》里标准职业套装的代称，后缀数字越大装备越高级）。某个周末晚上乐颠颠跑去要求参加公会的熔火之心讨伐团队，希望能碰运气了结心愿，谁知团队指挥见我一身光鲜，心中疑心大起，断定此人必有歹意，迟迟不肯将我加入队伍，后来相约公会的语音聊天频道进行盘问。

现摘录对话如下：

团队指挥某："老兄你身上T3套装也有五六件了，怎么还要参加低级副本活动，是不是闲得慌？"

D某："这个……说出来怕你笑话啊!"

团队指挥某："请讲！"

D某："你看啊……我这个T1套装八件缺其一，不想法子凑齐了睡觉也不香啊……"

团队指挥某："您老病得可不轻……"


TOYS 酷玩意
2007年4月号
Vol.13
3月28日
即将上市
定价
9.80元
M.I.A.RX78大集合
圣衣神话 海龙
S.I.C.VOL.14
超越时空的感动
——MACROSS
特别策划

玩转掌机 没我不行



Vol.76
2007年6期
5.8元/期

攻略特辑研究
精彩应有尽有



3月24日
全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

《战神2》在3月14日正式发售，所有热爱美版动作游戏的玩家们终于等到了PS2后期最后一部大作的降临。此后的3月29日发售的游戏也是相当华丽，《王国之心2最终混合版》附带有《记忆之链》的重制版，是王国迷们不可错过的；《北斗神拳》的移植作也会发售，喜欢格斗的玩家们终于有机会在自己的机器上玩一玩了。 □责编/猴子

PS2

3月13日			
★战神2	God of War 2	ACT	SCEI
3月15日			
金色的琴弦2	金色のコルダ2	AVG	KOEI
饿狼传	饿狼传 Brake Blow of fist or twist	ACT	ESP
泰格伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	SPG	EA
3月21日			
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
★星际游侠 导演剪辑版	ローグギャラクシーディレクターズカット	RPG	Level 5
史上最强弟子兼一 激斗八拳豪	史上最强弟子ケンイチ 激斗!ラグナレク八拳豪	FTG	CAPCOM
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
3月26日			
荣誉勋章 先锋	Medal of Honor: Vanguard	FPS	EA
3月29日			
光荣赛马7 Maximum 2007	ウイニングポスト マキシマム2007	SLG	KOEI
魔法老师ネギま梦幻战略	ネギま?どり一むたくてぃっく	ETC	KONAMI
梦见少女公主 歌姬版	梦见る乙女はプリンセス歌姬版		
维他命X	ビタミンX	ETC	D3 Publisher
★王国之心2最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	RPG	Square-Enix
人面鱼2 北京原人育成箱	シーマン2北京原人育成キット	SLG	SEGA
★北斗神拳 审判之双苍星 拳豪列传	北斗の拳 审判の双苍星 拳豪列传	FTG	SEGA
牧场物语 纯净人生	牧场物语 ピュアイノセントライフ	SLG	Marvellous Interactive
Simple2000系列 Vol. 115	Simple2000シリーズ Vol. 115	ETC	D3 Publisher
THE 所谓室友的生活	THE ルームシェアという生活		
4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
4月5日			
火影忍者 疾风传 AXEL	NARUTO 疾风传ナルティメットアクセル	ACT	NBGI
职业棒球 火热明星2007	プロ野球热スタ2007	SPG	NBGI
4月12日			
Grim Grimoire	グリムグリモア	RPG	日本一Software
4月19日			
★女神异闻录3 PHES	ペルソナ3フェス	RPG	ATLUS
樱兰高中公关部	樱兰高校ホスト部	AVG	Idea Factory
格斗之王 NESTS篇	KOFネスツ编	FTG	SNK Playmore
Fate / stay night [Realta Nua]	フェイト/ステイナイト [レアルタ・ヌア]	RPG	角川书店
4月26日			
许嫁	许嫁	AVG	Princess Soft
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	AVG	Yukes
埃尔温迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	Idea Factory
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン	STG	SEGA
橙色小兔 我爱你	オレンジバニ 仆はキミに恋してる	AVG	Marvelous Interactive
5月17日			
奥丁晶石	オーディンスフィア	RPG	ATLUS
光明之风	シャイニング ウインド	RPG	SEGA
5月29日			
★盗墓者10周年纪念版	Tomb Raiders Anniversary	ACT	EIDOS
5月31日			
罪恶装备XX重音核心	ギルティギア イグゼクスアクセントコア	FTG	Ark System Works
5月发售预定			
摔跤王国2 世界大战	Wrestle Kingdom 2 Pro Wresling	ACT	Yukes
天使侧像	エンジェルプロファイル		Genex
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish SD
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル2 无限回廊の键	RPG	Broccori
2007年春预定			
Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	ACT	Temple
Fate Stay Night	Fate Stay Night	RPG	角川书店
召唤少女	Elemental Girl Calling	AVG	角川书店
2007年内预定			
新宿之狼	新宿の狼	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	RPG	Global A
银魂（暂定名）	银魂（假题）	ACT	NBGI
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNKPLAYMORE
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	AVG	角川书店
我自己 你自己	Myself;Yourself	AVG	Yeti
世界英雄 华丽乱斗	ワールド ヒーローズ ゴージャス	FTG	SNKPLAYMORE
发售日未定			
24：The Game	24: The Game	ACT	SCEI
装甲核心Σ	ARMORED CORE Σ PROJECT	STG	FROM SOFTWARE
青白色	アオイシロ	AVG	SUCCESS
鬼屋魔影NEW 恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク～ザ・ニュー・ナイトメア～	AVG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	RPG	Square-Enix
武装炼金	武装炼金	RPG	Marvellous
圣兽 螺旋之章	セイント ビ スト 螺旋の章	RPG	Marvellous
草莓棉花糖（电击SP）	苺ましまろ（电击SP）	ETC	Media Works
蓝天下的约定 太阳与海的旋律	この青空に约束を melody of the sun and sea	AVG	TGL
巴罗克	バロック	AVG	STING

Wii

3月15日			
G1骑师Wii	ジーワンジョッキーWii	SPG	KOEI
索尼克与秘密之环	ソニックと秘密のリング	ACT	SEGA
棉球方块历险记	スポンジ ボブ	ACT	THQ Japan
3月21日			
三国志11 威力加强版	三国志XI パワーアップキット	SLG	KOEI、
填字游戏	Crossword	PUZ	HUDSON
3月22日			
汽车总动员	Cars	ACT	THQ Japan
3月29日			
目标!垂钓大师	目指せ! 钓りマスター	SLG	Hudson
4月5日			
疯狂牧场 主角是牛	バーンヤード 主役はオレ、牛	ACT	THQ Japan
4月19日			
摇摆公园	ふるふるぱーく	ACT	TAITO
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
2007年4月26日			
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
Wii的头脑学堂	Wiiでやわらかあたま塾	ETC	任天堂
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
5月17日			
名侦探柯南 追忆的幻想	名探侦コナン 追忆の幻想	AVG	Marvelous Interactive
5月29日			
马里奥聚会8	マリオパーティー8	ETC	任天堂
6月21日			
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	SPG	AQ Interactive
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA超级纸片马
灾难（暂定名）	ディザスター（假题）	AVG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
Tiger Woods PGA高尔夫球	タイガー・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
我与模拟城镇	ぼくとシムのまち	SLG	EA
哈利・波特	ハリー・ポッター	AVG	EA
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォーエバーブルー	RPG	任天堂
Project Hammer	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	任天堂
马里奥足球Charged	マリオストライカーズ チャージド	SPG	任天堂
填字游戏	クロスワード	PUZ	HUDSON
超级银河战士3	メトロイドプライム3: corruption	FPS	任天堂
光速跑者21	アイシールド21	ACT	任天堂
沿川垂钓	川のぬし钓り	SLG	MMV
机动战士高达	机动战士ガンダム	SLG	NBGI
激斗忍者对战!EX	激斗忍者对战!EX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コール オブ デューティー3	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオールスター	SPG	MTO
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
★动物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix

PS3

3月15日			
午夜拳击3	Fight Night Round 3	SPG	EA
Madden橄榄球联赛 07	Madden NFL 07	SPG	EA
3月22日			
光荣赛马7 Maximum 2007	ウイニングポスト マキシマム2007	SLG	KOEI
混沌迷雾	Mist of Chaos	RPG	Idea Factor
4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
5月7日			
龙穴	LAIR	ACT	SCEI
2007年春季预定			
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
Marvel英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Inter Channel
Madden 橄榄球联赛07	Madden NFL 07	SPG	EA
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
F.E.A.R.	First Encounter Assult Recon	ACT	Vivendi
6月1日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCEI
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Sigma	ACT	TECMO
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advance War Fighter2	STG	UBI Soft
2008年春季预定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒险：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE

XBOX360

3月22日			
装甲核心4	Armored Core 4	STG	From Software
炽热无限	Absolute Blazing Infinity	RPG	Idea Factory
3月29日			
重生之月传说	ディアーリ オリバースムーン レジエンド	RPG	Idea Factory
4月3日			
吉他英雄2	Guitar Heao 2	ETC	Harmonix Music
5月1日			
黑暗	The Darkness	STG	2K Games
5月4日			
蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Actvision
5月15日			
Forza赛车2	Forza Racing 2	RAC	Activision
5月22日			
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
2007年内预定			
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motor Sports	フォルツアモーターースポーツ2	RAC	Microsoft
★雷神之锤4	クウエーク 4	FPS	Activision
梦幻之星宇宙 伊鲁米纳斯的野望	Phantasy Star Universe イルミナスの野望	RPG	Microsoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
剑刃风暴 百年战争	Blade Storm 百年战争	SLG	KOEI

NDS

3月15日			
主题公园DS	テーマーパーク	SLG	EA
心跳回忆 女生版 初恋	ときめきメモリアルガールズサイド 1st Love	SLG	KONAMI
KONAMI街机收藏集	コナミアーケードコレクション	ETC	KONAMI
孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2	サバイバルキッズ ロスト イン ブルー2	SLG	KONAMI
游戏王 双重怪兽 世界冠军杯	游戏王デュアルモンスターズ ワールドチャンピョンシップ	RPG	KONAMI
3月21日			
蜡笔小新 风云大作战	クレヨンしんちゃん 岚を叫ぶぬってクレヨン大作战!	ACT	Banpresto
炸弹人故事	ボンバーマンストーリー	RPG	HUDSON
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ遥かなる悟空传说	RPG	NBGI
3月29日			
灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	ETC	Media Works
数码怪兽物语 日照	ディジモンストーリーサンバスト	RPG	NBGI
数码怪兽物语 月光	ディジモンストーリームーンライト	RPG	NBGI
2007年3月			
妖逆门	妖逆门 アヤカシ・ファイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS	AVG	SEGA
4月5日			
真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
名侦探柯南 训练侦探力	名探侦コナン 探侦力トレーナー	AVG	NBGI
4月12日			
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
马里奥对大金刚2 迷你军团大行进!	マリオvsドンキーコング2 ミニミニ大行进!	ACT	任天堂
小美人鱼 阿里艾尔海的宝藏	リトルマーメイド アリエルの海のたからもの	AVG	Walt Disney Japan
流星迪斯尼魔法	メテオス ディスニー マジック	ETC	Walt Disney Japan
4月26日			
★最终幻想12 亡灵之翼	FF12 Revenant Wings	RPG	Square Enix
5月10日			
最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	TAB	每日通信
5月24日			
星神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
5月31日			
SD 高达G世纪 交叉动力	SD Gundam G Generation Cross Drive	SLG	NBGI
2007年春季预定			
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年内预定			
游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六卷	ETC	ASNetworks
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	Level 5
FF&DQ富有街DS	いただきストリートDS	TAB	Square Enix
燃烧热血之魂 应援团2	燃えろ！热血リズムの魂！应援团2	SLG	KOEI

PSP

3月21日			
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
炸弹人大陆Portable	ボンバーマンランド ポータブル	ETC	HUDSON
三国志VIII	三国志VIII	SLG	KOEI
4月5日			
实况力量棒球Portable2	実况パワフル野球ポータブル2	SPG	KONAMI
机动战士高达SEED 联合对ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合vs ZAFT	STG	NBGI
4月19日			
最终幻想	Final Fantasy	RPG	Square Enix
5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティックス 狮子战争	SLG	Square Enix
5月24日			
Bleach 灵魂燃烧4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
6月发售预定			
最终幻想2	ファイナルファンタジーII	RPG	Square Enix
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	FTG	NBGI
发售日未定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球场	みんなのGOLF场	SPG	SCE
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット&クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウオーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕Portable	AVG	Aqua Plus
女身异闻录（暂定名）	Persona（假题）	RPG	Atlus

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

本期抽奖截止时间 5月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

① 最终幻想Ⅶ少年归来 PLAY ARTS



1名

② 龙珠Z超绝再现盒蛋



9名

（随机获取任意一款）

③ 网球王子/名侦探柯南 便条本

（随机获取任意一款）



14名

④ 最终幻想12耳坠

（随机获取任意一款）



5名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

10名

⑥ 最终幻想 迷你云狼火机手机链



10名

⑦ 樱兰高中超Q手机擦



15名

200期中奖名单

1等奖： 北京市/鲁航、山东省/夏仁杰、广东省/肖传璋、浙江省/蔡朱磊、河南省/宋博文

2等奖： 辽宁省/陈晨、重庆市/余晓阳、甘肃省/方源、福建省/谢佳林、北京市/孙欣、北京市/闫洁、广西/唐振宇、广西/黄琳琳、浙江省/林若驷、吉林省/孟祥月

3等奖： 河北省/高涛、云南省/何俊林、北京市/张伟、江苏省/王颖、云南省/卢栖、广东省/廖瑜、福建省/钟瑞、四川省/曾科、四川省/张祥、湖北省/刘晟

4等奖： 湖北省/胡凯、山东省/郭祺、北京市/高原、四川省/兰翔、湖北省/王龙轩、北京市/王庆、上海市/盛杰、上海市/林森、甘肃省/李瀚霖、湖北省/王飞

5等奖： 广东省/许剑锋、江苏省/贺郑、广东省/梁海林、北京市/王雄、安徽省/孙登峰、重庆市/朱康伟、重庆市/谢文隽、北京市/詹远志、天津市/王菲、上海市/蒋峰、江苏省/顾宇森、辽宁省/刘学硕、上海市/徐禧、上海市/费永欢

6等奖： 天津市/杨欣宇、北京市/王震、陕西省/吴海清、山东省/朱山、山东省/张强弓、辽宁省/王湛淞、北京市/周舟、江苏省/宋大隆、上海市/陈梦影、重庆市/刘峻宇

7等奖： 北京市/王涛

中国电玩榜中奖名单

王国之心可动人形：上海市/刘俊翔

死神腕带：广东省/邱皓然、江苏省/崔宇刚、江苏省/陈轩龙、江西省/乐源、江苏省/蔡凯

火影召唤兽造型随身包：重庆市/陈然、甘肃省/张紫薇


So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
APR 2007
4
优惠价:15元
COVER PEOPLE
陈冠希 EDISON
Nippon vs. China Street Snap
最强街头穿着
亚洲潮流决定战！
日本东京等五大城市街头人物潮流大调查
3月下旬全国上市


终极PSP使用技巧
PSP全部功能及程序使用方法彻底攻略!!《电软》&《掌机迷》联手打造!
PSP终极奥技
由浅入深讲解PSP全部玩法
无保留攻略
引导游戏和自制程序的方法
自定义固件引导游戏
和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式
将PSP变成随身的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、
ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看
PSP系统固件特性
了解固件的重要性
降级程序的详细流程
网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战
玩转PSP趣味软硬件
GPS、Talkman、随意拍
摄像头评测
用PC键盘玩PSP游戏
必读的超细超全技巧大集结
PSP用户及玩家必备的一本
●PSP系统固件的特性说明，了解PSP系统固件的重要性，各版本降级程序的详细流程；●引导游戏和自制程序的方法，自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式；●将PSP变成随身携带的多媒体播放器，压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐，把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结；●网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解，通过无线网络下载最新游戏任务，设置KAI进行免费的网络对战；●玩转PSP上众多有趣软硬件，GPS、Talkman、随意拍摄像头评测，使用PC键盘玩PSP游戏等各种趣味软件……等等！
PSP终极奥技
3月31日 全国上市
超值定价19.80元
DVD-ROM
PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送！
书内介绍全部实用软件彻底大收录！
火热接受邮购中
邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取